132 OLDAL > 3 CD MELLÉKLET > TELJES PC JÁTÉK

GAMER magazin

06 TELJES JÁTÉK DI[...]



[bemutatók]

JEDI KNIGHT 3
BATTLE MAGES
NEIGHBOURS FROM HELL

[ismertetők]

POSTAL 2 · TROPICO 2
MTW: VIKING INVASION

[hardver]

PROCESSZORHŰTŐ TESZT
INTEL CANTERWOOD TESZT

A GAMER MAGAZIN jelen számához 3 CD-ROM tartozik. Amennyiben hiányoznának kérd őket az elárusítótól.

INDIANA JONES 6 VÉGIGJÁTSZÁS
METAL GEAR SOLID 2 VÉGIGJÁTSZÁS

> 1645 Ft
00306
9 771588 929007
2003/06

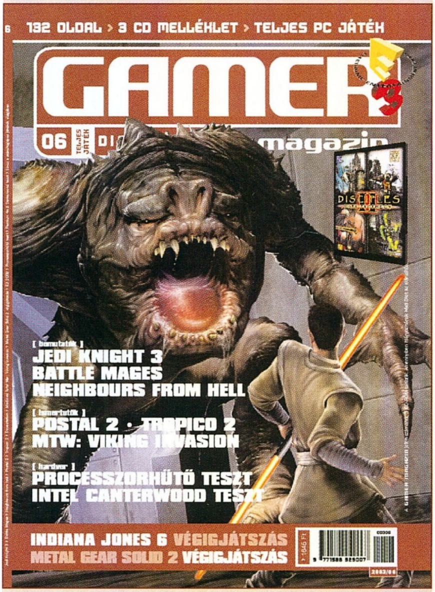

MIKOR LESZEL 180 CM?
Keresd az új Hubba Bubba Bubble Tape-et a boltokban
savanyú alma, fanyar szeder és vegyes gyümölcs ízekben!
Hubba Bubba
Hubba Bubba
Bubble Tape
180cm
SOUR APPLE
Hubba Bubba
Bubble Tape
180cm
SOUR BERRY
Hubba Bubba
Bubble Tape
180cm


...Óvjuk értékeinket...
CD, MC, DVD gyártás
biztos alapokon
CD-Audio és CD-ROM másolásvédelem
VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.
TÜV
Rheinland EUROQUA
EN ISO 9001:2000
ZN 75.100.8943
H-8001 Székesfehérvár, Pf.: 175. Tel.: +36-22-533-571, Fax: +36-22-533-077 Email: info@vtcd.hu Internet: www.vtcd.hu

TARTALOM

INTRO

E sorok írása után néhány órával indul repülőgépünk a napfényes Kaliforniába, ahol a Los Angeles-i Convention Centerben idén is megrendezik a számítógépes játékpiac legnagyobb kiállítását, az E3. Izgatottan vár erre a három napra a szakma egésze, hiszen ezen a kiállításon mutatják be a legújabb fejlesztéseket. Az idei expo különösen érdekesnek ígérkezik, a hírek szerint ez lesz az eddigi legnagyobb, itt fogják bemutatni a legtöbb játékot. Szerencsére sikerült úgy megszerveznünk a lapleadást, hogy néhány oldal E3 még beleférjen, csak úgy ízelítőnek. Az igazi, nagy összefoglalót a következő Gamerben olvashatjátok sok-sok oldalon keresztül. Április játéktermése meglehetősen szegényesen indult, és sajnos úgy is zárult. A nagy címek mind csúsztak, így azok bemutatására is csak a következő hónapban kerülhet sor. Még szerencse, hogy a hardvergyártók nem pihentek tavasszal sem, rengeteg érdekes PC-s kiegészítő érkezett a szerkesztőségbe. Különösen büszkék vagyunk e havi teljes játékunkra, a Disciples 2 az utóbbi évek egyik legjobb körökre osztott fantasy stratégiája, csak ajánlani tudom mindenkinek. A rajongók kérésére felpakoltuk a második CD-re a Trainz 1.3-as Service Packjét, ennek telepítése után előző havi teljes játékunk jóval gyorsabb lesz. Végezetül szeretnénk köszönetet mondani a szerkesztőség tagjainak szóló jókívánságokért, higgyétek el, ez nagyon sokat jelentenek nekünk. Továbbra is várjuk véleményeteket a lappal kapcsolatban, különös tekintettel az új cikkírókra és a rovatokra. ■ **GAMER TEAM**



A HÓNAP TÉMÁJA

Véget ért az idei E3, melyen természetesen a Gamer Team is részt vett. Az előzetes információk alapján felkészültünk minden idők legnagyobb játékkiállítására, de a harmadik nap végére kiderült, hogy ez inkább mennyiségi, és nem minőségi jelző akart lenni. Tény és való, rengeteg kiállító jött el Los Angelesbe, de az általuk bemutatott játékok többsége semmiféle újdonságot nem tudott bemutatni. A kicsik mellett persze ott voltak a nagyágyúk is, ők építették a legnagyobb standokat, de még ők is meglehetősen visszafogottan bántak a show-elemekkel. Hiába reklámozta be az Eidos az új generációs grafikus motorral felvértezett Tomb Raidert, elmaradt a három évvel ezelőtti Lara-őrület.



ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2003

Főszerkesztő: Mocsáry József (mocsy@ipma.hu)
Főszerkesztő-helyettes: Révhelyi Beatrix (lily@ipma.hu)
Hardver munkatárs: Voith Hunor (voith02@axelero.hu)
CD szerkesztő: Pazár Ákos (lawman@ipma.hu)
Tördelőszerkesztő: Laza (laza@ipma.hu)
Korrektúra: Kovácsi Barnabás (korr@ipma.hu)
Szerkesztőségi asszisztens: Balassa Tímea (timi@ipma.hu)
Grafikai koncepció és lapterv: Aradi Sándor (broaf@ipma.hu)

A szerkesztőség címe: 1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. em.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210 • **Telefon:** 350-8179
E-mail cím: gamermagazin@ipma.hu
A GAMER MAGAZIN honlapja: www.gameronline.hu

Kiadja a G.F.H. Kft.

A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője
Készült az **IPMA-Media Kft.** közreműködésével.
Ügyvezető igazgató: Ali Mehdi • **Lapigazgató:** Ifj. Ivanov Péter
Titkárság: Horváth Mónika
Telefon/Fax: (36-1) 350-8004

Hirdetésfelvétel: IPMA-Service Kft.
Czétényi Zsolt, Czidor Rózsa, Kálnoki Kis Emese, Szabóné Véghelyi Anna, Szakács Gábor (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing: Oláh Gabriella • **Telefon/fax:** 350-8004

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai.

A GAMER MAGAZIN e havi száma 28000 példányban készült.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fehér Ildikó, Kerbolt Pál, Mura Eszter
Telefon: (36-1) 349-4768
E-mail: terjesztes@ipma.hu

Megjelenik havonta, ára 1645 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
IPMA-Service Kft, Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
Fél évre: 6 900 Ft (6 szám, 30% kedvezmény)
Egész évre: 13 800 Ft (12 szám, 30% kedvezmény)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Előfizetési díj a postahivatalokban:
negyed évre: 3 450 Ft (3 szám),
fél évre: 6 900 Ft (6 szám),
egész évre: 13 800 Ft (12 szám).

Montírozás és nyomás: Veszprémi Nyomda Rt.

ISSN 1588-9297

Jelen számunk készítésében közreműködtek:
Bird bird@ipma.hu **Neuro** neuro@agria.hu
Grath grath@mail.datanet.hu **Oldman** oldman@axelero.hu
Brazil brazil@ipma.hu **PPéter** ppeter@cdgrab.hu
Phoenix phoenix@rpg.hu **Lázi** lazi@freemail.hu
Hunor hunor@ipma.hu **Kápé** peter.g.keri@aexp.com
Dauby dauby@digitalreality.hu **Pellus** pellus@digitalreality.hu
Boy boy@ipma.hu **B-Chrome** bchrome@ipma.hu **SE** se@ipma.hu
Yvori anti-intel@freemail.hu **Nagy Zoltán** nagyz@ipma.hu
Flatline flatline@flatline.hu **Fec** likavcsan.ferenc@chello.hu

A GAMER TEAM VELED VAN!

CD TARTALOM

Sziasztok! Először pótoljuk be a mulasztásunkat. Tehát a múlt havi egyik teljes játékunkhoz, a Trainzhez többen is kerestétek az 1.3-as Service Packet, így ezt most megtalálhatjátok a Disciples II második CD-jén, a Trainz könyvtárban. Mivel a mérete igen nagy, ezért csak tömörítve fért fel, így először ki kell csomagolnotok, majd utána indulhat a telepítés.
Másodszor pedig (még mindig az előző számnál járunk) a kimaradt kézikönyveket és CD-borítókat megtalálhatjátok az e havi melléklet Teljes játék menüpontja alatt.
Miután nagy nehezen kivégeztük a májusi számot, ideje végre belekezdenünk az újba, melynek a CD-melléklete a mostani szokásokhoz híven másodpercek alatt megtelt. Itt hosszabb elmélkedés következne a lassan demóméretűre rugó javításokról, a több, mint fél CD-t elfoglaló próbaverziókról, hogy a különféle videókat már ne is említsem, de úgy döntöttem, inkább megkímélem ettől a kedves Olvasót, és inkább rövid túrát teszünk a CD bitjei között.
A rovatvezetők most is kitettek magukért, mind a Counter-strike, mind az Unreal Tournament rovat elindította pályaépítési tanácsait, és az akciójátékok kedvelőinek sem kell csalódniuk a nekik szánt rovatban. Viszont mindenki figyelmébe ajánlom az Extra ajánlatunk menüpontot, ahonnan Age of Mythology küldetéssorozat, Fallout 2 Editor és új lények az Impossible Creatureshöz várnak a felhasználókra.
A CD tartalma nagy vonalakban megtalálható itt lejjebb.
További jó böngészést mindenkinek! ■ LAWMAN

STAR TREK: ELITE FORCE II DEMO

Csillagidő: 56565.1. Ha a Star Trek univerzumról hall az ember, az esetek 90%-ában egy szó jut először az eszébe: Enterprise. Most sincs ez másként, hiszen mi is ezen (igaz, az „E" változaton) teljesítünk szolgálatot. A demóban két küldetésen keresztül élvezhetjük az űrgárdisták... elnézést, a legénység (csak a bogarak egy kicsit megzavartak) dolgos mindennapjait, minek során az éppen aktuális megmentésre szoruló űrállomáson kell móresre tanítanunk a betolakodókat.



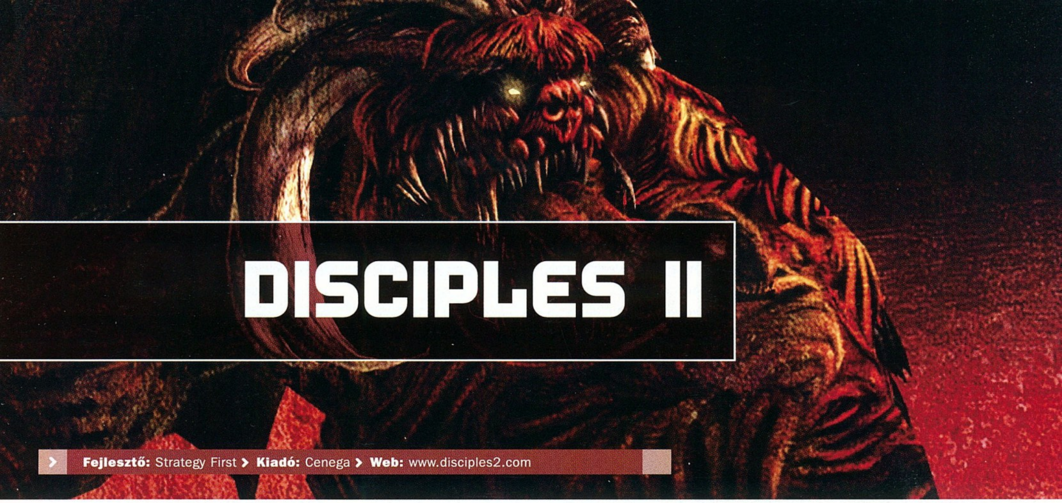
PORT ROYALE DEMO

„Mikor útra keltünk az újvilágba... Mint azonban megérkezésünk után tapasztaltuk, itt sem könnyebb az élet... Amit nagy nehezen összegyűjtögettem, az a múltkori kalóztámadás martaléka lett, kezdhetem elölről az egészet..." Részletek Félszemű Jack kalózkapitány korai éveinek naplójából. Port Royale-ban pedig mi határozhatjuk meg, hogy melyik utat választjuk a megélhetésünkhöz szükséges javak megszerzésében. Városokat virágoztathatunk fel, vagy dönthetünk romokba, minden csak rajtunk múlik. Irány a Karib-tenger!



› **TOVÁBBI JÁTÉKDEMÓK:** The Black Mirror

ROVATOK: !Action, Counter-Strike › Heroes of Might & Magic › Sportjátékok › Unreal Tournament 2003 › Hálózatok › **EXTRÁK A CD-N:** Age of Mythology: Golden Gift › Fallout 2 Editor › Impossible Creatures Bonus Pack › **ANIMÁCIÓK:** Battle Mages › Breed › Grand Theft Auto: Vice City › Secret Weapons Over Normandy › **FILMELŐZETESEK:** S.W.A.T. › Terminator 3: Rise of the Machines › **JAVÍTÁSOK:** Indiana Jones and the Emperor's Tomb v1.01 › Metal Gear Solid 2 v1.01 › Praetorians v1.04 › Rainbow Six: Raven Shield v1.1 › Unreal Tournament 2003 v2225 › **PROGRAMOK A TURKÁLÓBAN:** DivX 5.0.5 Bundle › RadTool v1.5v › VobSub v2.23 feliratozó › Norton Antivirus frissítés (2003/05/01) › CDRWin 3.9c › CloneCD 4.2.0.2 › Nero BurningROM v5.5.10.28 › FAR Manager 1.70b5 › Total Commander 5.51 › Gyula's Windows Navigator 1.28a › Download Accelerator Plus 5.3 › FlashGet 1.40 › GetRight 5.0 › Internet Download Manager 3.14 › mIRC 6.03 › No Frills Timer 2.1 › SurfSaver v2.3 › Capture Express 1.3 › CaptureEze Pro v8.08 › HyperSnap-DX Magyar 5.10.00 (Magyar) › SnagIt 6.2.1 › ACDSee 5.0.1 › IrfanView 3.80 › CDex 1.50 beta 10 › Winamp3 › AutoMate 5.0.4 › Cacheman 5.11 › PowerStrip 3.40 › Regcleaner 4.3.0.780 › WinRar 3.20 beta 4 (Magyar) › WinZip 8.1 SR-1 › DirectX 9.0 › NVidia detonator driver 43.45 (Win9X/ME/XP/2k) › **HÁTTÉRKÉPEK:** CSI › Devastation › Disciples 2 › Galactic Civilizations › Postal 2 › Red Faction II › Restaurant Empire › Tropico 2: Pirate Cove › X2: Wolverine's Revenge



DISCIPLES II

Fejlesztő: Strategy First > **Kiadó:** Cenega > **Web:** www.disciples2.com

Körökre osztott stratégiákból nem volt hiány tavaly. Legnagyobb meglepetésünkre azonban nem a Heroes 4 lett az igazi befutó, hanem a Strategy First páratlan grafikával megtámogatott Disciples 2-je. A csillogó külső mellé remek játékmenet és hosszan tartó játékidő is párosult, méltán lett siker.

A Disciples első része még 1999-ben debütált, aztán jött a 2001-es Gold kiadás (ezt tettük fel a múlt hónapban az egyik CD-re). Az alapok változatlanok maradtak, mindössze a külcsín javult, szerencsére igen jelentős mértékben. A felbontás ugyan korlátozva lett 800*600-ra, de ez egyáltalán nem befolyásolja a játék szépségét. A Disciples 2-ben megmaradt a négy, egymástól teljesen eltérő játszható faj, az első részhez képest viszont új egységek, varázslatok és fejleszthető épületek kaptak helyet. Mint minden magára valamit is adó fantasy játékban, a jó fiúk tábora ebben is élesen elkülönül a rosszakétól. A jó oldalon két faj, a törpék és az emberek állnak, velük szemben pedig az élőhalottak és a démonok. Ez persze nem jelenti azt, hogy az emberek nem harcolhatnak a törpökkel, és ne léphetnének bizonyos küldetésekben szövetségre az élőhalottakkal. A négy faj képviselőin kívül semleges lények egész serege népesíti be a világot, nem árulok el nagy titkot azzal, ha elmondom, hogy bizony sárkányok is feltűnnek a későbbi küldetésekben.

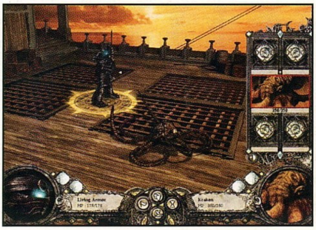
A játék egyik legjobban eltalált része a fejlődés, egyszerűen tökéletes. Harc után minden életben maradt egység tapasztalati pontot kap, és bizonyos pont elérése után szintet lép. Nem mindegy azonban, hogy mivé fejlődik, ezt nekünk kell eldöntenünk. A fővárosban történő építkezéssel mi határozzuk meg az egységek fejlődésének az útját, de nem árt észben tartani, hogy ez a döntésünk végleges, nincs lehetőség visszakozni. Minden egységnek megvan a maga előnye, illetve hátránya, ezeket kihasználva igen élvezetes hadjáratokat játszhatunk le. Ez utóbbiak küldetései között lehetőségünk nyílik egy hős, illetve öt, általunk kiválasztott varázstárgy átvitelére. Ez főként a későbbi küldetésekben lesz érdekes, amikor az első küldetés óta tápolt, a világ öt legerősebb varázstárgya által felturbózott félisten harcba száll.

Külön meg kell említenem a harcrendszert, mely ugyan kissé le lett egyszerűsítve, de pont ezért könnyen megtanulható néhány perc alatt, és ha kicsit is odafigyelünk, rájöhetünk, hogy mennyi lehetőség rejlik benne. A támadók és a védők egymással szemben, két sorban állnak fel, mozgásra nincs lehetőségünk. Mindegyik hős meghatározott számú segítőt vihet harcba, de léteznek olyan óriási lények (sárkánygyíkok, démonok, óriások) is, melyek két helyet is elfoglalnak a csapatban. A harcoló alakulatokat alapvetően három csoportba oszthatjuk (varázstudók, harcosok, íjászok). A variációk száma ennél azért jóval nagyobb, majdnem minden egység rendelkezik valamiféle különleges képességgel, mely megfordíthatja a csata kimenetelét. A harcosok iszonyú erőseket ütnek, viszont általában csak egy lényt támadhatnak meg, ellentétben a varázslókkal, akik minden ellenfelet megsebeznek. Az íjász kicsit elhanyagolt karakter, az ő sebzése ugyan nem akkora, mint a harcosoké, viszont ő támad a leggyorsabban, így még azelőtt kinyírja a legveszedelmesebb ellenfelet, hogy az támadna.

A mágia is nagyon fontos szerepet kapott a játékban, a mágus-beállítottságú játékosok bizony előnyt élveznek a többiekkel szemben. Rengeteg varázstárgy (csizmák, lobogók, fegyverek, italok, tekercsek stb.) várja, hogy megtaláljuk, érdemes ezekért felkutatni a térkép legeldugottabb sarkait is.

A Disciples 2 egyik legnagyobb veszélye az abbahagyhatatlanság, nagyon sokszor arra fogunk eszmélni, hogy a hajnal a monitor előtt talál minket, és mi azon morfondírozunk, hogy miként tudnánk leverni a fővárost védő Őrzőt. A játék hosszan tartó, remek szórakozást nyújt, méltó vetélytársa a Heroes sorozatnak, érdemes kipróbálni. ■ MOCSY









TOPLISTÁK

USA

1. Command & Conquer: Generals
2. The Sims Deluxe
3. Delta Force Black Hawk Down
4. The Sims: Unleashed
5. Battlefield 1942
6. Diablo 2
7. Warcraft III: Reign of Chaos
8. MS Zoo Tycoon
9. CSI: Crime Scene Investigation
10. Battlefield 1942: The Road To Rome

ANGLIA

1. Championship Manager 4
2. Vietcong
3. The Sims
4. Freelancer
5. Command & Conquer: Generals
6. The Sims: Unleashed
7. Delta Force: Black Hawk Down
8. Tom Clancy's Splinter Cell
9. The Sims on Holiday
10. World War II: Frontline Command

AMAZON.COM ELŐRENDELÉS

1. Ultima Online: Age of Shadows
2. The Sims: Superstar
3. Unreal II: The Awakening
4. NASCAR Racing 2003 Season
5. Command & Conquer: Generals
6. The Sims Deluxe Edition
7. Enter the Matrix
8. Battlefield: 1942
9. WarCraft III: Reign of Chaos
10. Galactic Civilizations

FILEPLANET DEMO-LETÖLTÉS

1. Star Trek: Elite Force 2
2. Unreal II: The Awakening
3. Asheron's Call 2
4. Wolfenstein: Enemy Territory
5. Vietcong
6. Battlefield: 1942 (multi)
7. No One Lives Forever 2
8. Postal 2
9. Battlefield: 1942 (single)
10. Medal of Honor Allied Assault: Spearhead

AUSZTRÁLIA

1. The Sims Deluxe
2. The Sims: Unleashed
3. Sim City 4
4. Command & Conquer: Generals
5. CHAMPIONSHIP MANAGER 4
6. Harry Potter & Chamber of Secrets
7. The Sims: Hot Date
8. Delta Force: Black Hawk Down
9. The Sims: Vacation
10. Age of Mythology

A SZERKESZTŐ ELŐSZAVA

Az e havi hírek rovat kicsit rendhagyó módon készül, nem is csoda, hiszen a lapot még a Los Angeles-i E3 előtt le kell adnunk.
A most beharangozott játékok nagy részét bizonyára megnézhetjük majd a kiállításon is, ezért előfordulhat, hogy a kintről küldött, lapzárta utáni helyszíni tudósításunkban egy-egy itt megírt hírt kibővítünk az ott látottak alapján. Legalább hírekben nem volt hiány az e havi uborkaszezonban! LILY

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT BREAKTHROUGH

Fejlesztő: TKO Software
Kiadó: EALA
Honlap: -

Újabb Medal of Honor: Allied Assault kiegészítő van készülőben, mely ezúttal a Breakthrough címet kapta a keresztségben. Ezzel meg is született az eddig leghosszabb címmel rendelkező MoHAA epizód, bár nem hisszük, hogy a fejlesztők célja egy ilyen rekord felállítása lett volna. Az EA ezúttal a TKO Software szorgos kezeire bízta nagy sikereket felhalmozó gyermekének új kiegészítőjét. Bár szokásukhoz híven a fejlesztők mindenki elől jól elzártan őrzik a történetet, annyi már tudható, hogy főhősünk, John Baker amerikai őrmester lesz, és ezúttal is a németek kerülnek terítékre az ellenfelek asztalán. A játékosok Észak-Afrika homokdűnéin kapcsolódnak a harcokba, majd később Szicíliába kerülnek, hogy visszafoglalják Messinát, végül pedig Olaszország szívében fejezik be a háborút a nácik ellen. A harcokban néha egyedül, néha kisebb csapattal az oldalunkon veszünk részt, és társaink mellett pár újabb fegyver is segíti előrenyomulásunkat. A játék multiplayer része újabb móddal bővül ki (Liberation), melyben az egyik oldal katonáinak fogságba esett társaikat kell megmenekíteniük, hogy folytathassák a harcot. Ezen felül a többjátékos rész lehetőséget biztosít az összes oldal kiválasztására (amerikai, angol, német, olasz), a játékosok tankokat vezethetnek majd, tüzérségi támogatást kérhetnek és aknákat hatástalaníthatnak. Egyvalami nem változott: mint mindig, a fejlesztők most is szakértőkkel együtt dolgoznak, és a lehető legnagyobb élethűségre törekszenek a fejlesztés során, így az már biztosnak látszik, hogy ezúttal is technikailag korrekt játékot kapunk majd kézbe, a többi pedig eldől 2003 őszén.





HONLAPAJÁNLÓ

Új

Star Trek Elite Force II – www.st-ef2.com [FPS]
Lords of EverQuest – www.lordsofeverquest.com [stratégia]
NWN: Shadows of Undrentide - nwn.bioware.com/shadows/ [RPG]
Breed – www.breedhq.com [FPS]
Railroad Pioneer - www.railroad-pioneer.com [stratégia]



Megújult

Core Design - www.core-design.com [cég]
Sylum Entertainment - www.sylum.com [cég]
Rollercoaster Tycoon 2 - www.rollercoastertycoon2.com [szimulátor]



MYTHICA

Fejlesztő: Microsoft Game Studios
Kiadó: Microsoft
Honlap: www.mythica.com

A Microsoft különleges MMORPG-t készít. A Mythicában ugyanis egy halhatatlan lélek szerepébe kerülünk, akit maguk az északi istenek szólítanak magukhoz. Így nem a hagyományos szerepjátékok kalandozójaként kell majd helyt állnunk a birodalmakban, hanem az istenekkel vállvetve harcolhatunk nemes célokért, és azért, hogy végül akár mi magunk is istenekké váljunk.
Az érdekes, és új koncepciójú online szerepjátékra az E3 után visszatérünk.



THE LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING

Fejlesztő: Hypnos Entertainment
Kiadó: EA
Honlap: lordoftherings.eagames.com

Az Electronic Arts bejelentette, a legtöbb konzolra és PC-re is készül már a Gyűrűk Ura trilógia utolsó fejezetének játékadaptációja. Az év végén megjelenő programban a klasszikus Tolkien-történet szálait követve külső nézetből irányíthatjuk csapatunkat Középföldén.



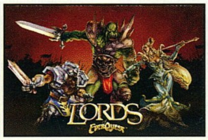


LORDS OF EVERQUEST

Fejlesztő: Rapid Eye Ent.
Kiadó: Ubi Soft (EU)
Honlap: www.lordsofeverquest.com

Újabb bőrt készülnek lehúzni Norrath világáról a játékiparban. Ezúttal valósidejű stratégia készül, természetesen nem az eredeti MMORPG fejlesztőinek műhelyében. A játékban Antonica területeiért harcolhatunk majd, és nem csak vezérek (lordok), hanem minden egység fejlődik, és szintet is léphet növelve tapasztaltságát és képességeit. A Lords of EverQuest megjelenítése enyhén szólva is kísértetiesen hasonlít a WarCraft III-éra, és bár ezúttal a birodalmakat Norrath szörnyei népesítik be, azért akad nem egy máshonnan ismert egység is a palettán... A lényeg, a program nem lesz havi díjas, 75 órás játékidőt ígér egyjátékos módban (3 küldetéssorozatban), és ezen felül bármennyi időt tölthetünk vele a legfeljebb 12 játékost befogadó többjátékos mód révén hálózatban vagy akár interneten is.
A rajongótábor lelkes, alig jelentették be a programot, máris több mint hatvan rajongói oldalt szenteltek a játéknak. Kíváncsian várjuk, mi lesz ebből, elvileg még az idén kiderül!





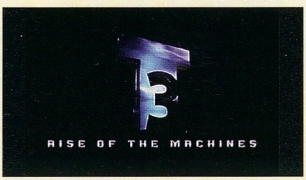


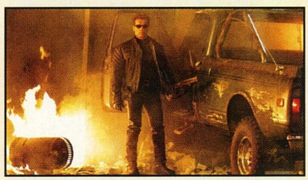
TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES

Fejlesztő: Black Ops Entertainment
Kiadó: Infogrames
Tervezett megjelenés: 2003. második félév



A gépek lázadása alcímet viselő, gigantikus költségvetésű harmadik Terminator-filmig ugyan idehaza nyár végéig (egészen pontosan augusztus 21-ig) várnunk kell, az mindenesetre örömteli hír, hogy ezzel nagyjából egy időben a játékadaptáció is megjelenik az Infogrames gondozásában.
A program a címéhez híven követi a film cselekményét, ám a Terminator-univerzumba sokkal bővebb betekintést nyújt: az FPS-ben nem csak napjaink Los Angelesében folyik majd az akció, hanem a távoli jövőben is, ahonnan az eredeti T-800-ast küldték vissza az időben 1984-be. Húsz helyszín és azonos számú fegyver gondoskodik arról, hogy nem fogunk unatkozni. A futurisztikus harceszközökre szükségünk is lesz, amennyiben fel szeretnénk venni a harcot az új rész csúcs-szuper női halálosztójával, a T-X-szel. Az ütközetek stílusa egy az egyben a filmekből lett átvéve, így a játékban az olyan „klasszikus" jelenetek is visszaköszönnek majd, mint az ellenféllel való dulakodás közben a fal áttörése.
Most először sikerült elérni, hogy a korábbi játékadaptációkkal ellentétben a T-800 hangját Arnold Schwarzenegger kölcsönözze - sőt mi több, a programban nagyjából öt perc olyan videóanyag is látható, melyet az ő főszereplésével külön a játékhoz forgattak, így az a moziban nem lesz látható! Az igazi újításnak azonban kétség kívül az számít, hogy még azelőtt a halálosztó bőrébe bújhatunk, hogy átprogramozták volna John Connor megmentésére: ebben az esetben természetesen a maroknyi fegyveres túlélő kiirtása a cél.
A Terminator 3 a PC-verzió mellett az összes fontosabb konzolra (PS2, Xbox, GameCube) is megjelenik.



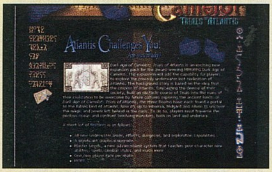


RÖVIDEN...

A LucasArts bejelentette, a Star Wars: Knights of the Old Republic PC-s megjelenése az év végére tolódik, míg az Xbox-verzió a terveik szerint júliusban már kapható lesz.



Május 5-én a Mythic Entertainment új kiegészítőt jelentett be a Dark Age of Camelothoz. Az év végén megjelenő Trials of Atlantis nevének megfelelően víz alatti birodalmakat nyit meg a játékosok előtt, és számos újítás mellett új, Gamebryo névre keresztelt grafikus motort is hoz majd. A fejlesztők a magas szintű, régen játszó kalandozókra gondolva új, ún. Master Level fejlődési rendszert is kidolgoztak, hogy ébren tartsák a játékosok érdeklődését. A harmadik kiegészítő megjelenése még idén télen várható.

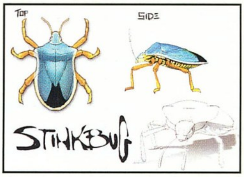


Érdekes módon nevezte el legújabb, 47. EverQuest szerverét a SOE. Az első 1000 regisztrált, és azóta is játszó játékos karakterei közül választottak ki véletlenszerűen 8 nevet, majd ezek közül szavazhatta meg Norrath társadalma a számára legjobban megfelelőt. A szerver névadója Stromm, egy 55. szintű halfling druida lett. A EQ live oldalain igencsak megnőtt az érdeklődés a 47. szerver iránt, és végül a Sony, engedve a nyomásnak, kihirdette, hogy nem csak ideiglenesen, hanem véglegesen „szűznek" nyilvánítja a hamarosan induló Strommot, tehát nem lehet rá a későbbiekben sem karaktereket mozgatni.



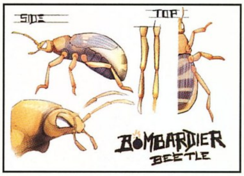
IMPOSSIBLE CREATURES: INSECT INVASION

Fejlesztő: Relic Entertainment
Kiadó: Microsoft
Honlap: www.relic.com





A Relic Entertainment úgy döntött, hogy feldobja az Impossible Creatures rajongóinak tavaszát azzal, hogy ingyenes kiegészítőt jelentet meg az interneten. Bár a gesztus értékű döntés nem egyedülálló (az Activision is hasonló lépésre készül a Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory című játékával kapcsolatban), de mindenképpen elismerésre méltó. A fejlesztők listája szerint játékuk 15 új rovarral és állattal bővül, melyekből számtalan mutánst készíthetünk majd. Bekerül még kilenc újabb, a játék stratégiai részét érintő lehetőség, bár ezeket nem részletezték. Mindezen felül új helyszínek és új többjátékos térképek is gazdagítják a játékot számos új, a játékmenetet érintő változatás mellett. A kiegészítővel egy időben napvilágot lát majd egy fejlesztői programcsomag is új programokkal és példamunkákkal, melyek sokat segíthetnek a különböző modok készítőinek munkájában.



TRIBES: VENGEANCE

Fejlesztő: Irrational Games
Kiadó: Vivendi
Honlap: tribes.sierra.com



Néhány évvel ezelőtt a Tribes-sorozat tagjai a legnépszerűbb hálózati FPS-eknek számítottak köszönhetően a különféle játékmódok kiváló ötvözetének. Hosszú hallgatás után a Sierra, a Vivendi és az Irrational Games elárulta: új, egyjátékos módban is használható Tribes-verzión dolgoznak.

A Vengeance alcímet viselő darab a „Starsiege: Tribes" univerzumba kalauzolja el a játékost, mely fordulatokban gazdag cselekményt és nem mindennapi látványvilágot ígér. Bár a történet körül egyelőre nagy a titkolózás, az Irrational elárulta, hogy két különböző idősíkon játszatunk majd, melyek közül az egyik húsz évvel a másik előtt játszódik. A programban így lehetőségünk lesz arra, hogy a játékot más szereplők szemszögéből is átéljük.

A fejlesztők legnehezebb feladata, hogy miközben teljesen új fejlesztésen dolgoznak, meg kell őrizniük a korábbi Tribes-programok szellemiségét és hangulatát. Mint ahogy minden előző Tribes, a legújabb Unreal engine-t használó Vengeance is számtalan nagy külső helyszínt fog tartalmazni. A különféle karakterekkel lehetőségünk lesz járművekre pattanni, illetve olyan felszereléseket felmarkolni, melyeknek köszönhetően különféle spéci tulajdonságaink lesznek (pl. tudunk repülni vagy gyorsabban futni).

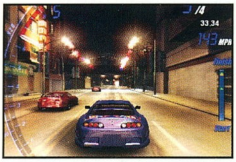
A fegyverarzenál egy része visszaköszön a korábbiakból, de természetesen számtalan új is csatlakozik hozzájuk.



Az Irrational kiemelten fontosnak tartja az AI-t, ezért, ha hihetünk az ígéreteknek, a HALO-hoz és a Medal of Honorhoz hasonlóan intelligens ellenfelekkel találkozhatunk majd. Ami a hálózati játékot illeti, a végleges verzióban akár 32-en harcolhatunk egymással Internet vagy LAN segítségével - a dolog egyedüli szépséghibája, hogy mindehhez még jövő év végéig várnunk kell.

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

Fejlesztő: Black Box Games
Kiadó: Electronic Arts
Honlap: www.needforspeed.com



Mire ezt a lapot olvassátok, talán már a mozikba is került Vin Diesel legújabb filmje, a Halálos Iramban 2. Az Electronic Arts látva az illegális utcai futamok ötletében rejlő, egyelőre még kiaknázatlan lehetőségeket, bejelentette a Need for Speed sorozatának szám szerint nyolcadik darabját, az Undergroundot. A játék a Street Rod által lefektetett alapokon nyugszik, miszerint az utcai versenyeken való részvételekből befolyó pénzösszegből folyamatosan végezhetjük autónk tuningolását, vagy éppen újat vásárolhatunk kimustrált roncsunk helyett. A tuningolásra igencsak nagy hangsúlyt helyeztek, és rengeteg márkás felszereléssel folyamatosan növelhetjük járgányunk teljesítőképességét. A paletta igen színes, szerepel köztük az AEM Inc., Audiobahn®., Bilstein®, Dazz Motorsport, DC Sports, Eibach® Enkei, GReddy Performance Products Inc., HKS®, Holley®, Injen™, Jackson Racing, MOMO, Neuspeed®, Nitrous Express Inc., O.Z®, PIAA, Skunk2 Racing, Sparco®, StreetGlow®, Turbonetics Inc. gyárak különböző alkatrészei. Mindezek segítségével olyan nagy autógyárak remekműveiből csinálhatunk igazi versenygépet, mint a Mitsubishi, a Subaru, vagy a Toyota. A játék megjelenése 2004 első negyedévében várható, és jelen lesz az összes nagyobb konzolon, valamint PC-n is.

AGE OF MYTHOLOGY: TITANS

Fejlesztő: Ensemble Studios
Kiadó: Microsoft
Honlap: www.ensemblestudios.com



A Microsoft siker-stratégiája, az Age of sorozat egyes részei hetekig, sőt hónapokig listavezetők voltak a játékeladási statisztikában. Sokak szerint minden idők legjobb stratégiai játéksorozata, melynek eddig egyetlen vetélytársa akadt, a WarCraft. A Blizzard már egy ideje készíti a trilógia harmadik részéhez hamarosan érkező kiegészítőjét, a Frozen Throne-t, tehát a Microsoft nem hagyhatja, hogy a WarCraft ismét visszaszerezze vezető szerepét, ezért mozgósítva az Ensemble teljes legénységét, ők is egy kiegészítőbe vágták a fejszéjüket. A The Titansban a már meglévő három nemzet (görög, germán, egyiptomi) mellé egy újabb is társul, méghozzá az atlantiszi. Az Atlantisz hadjárat elvégzéséhez 12 nehezebbnél-nehezebb küldetésen kell magunkat átrágnunk. 28 fajta egység öregbiti az atlantisziak hírnevét, melyek közül 10 darab mitológiából ismert szörny és 18 pedig hőssé avanzsálható egyszerű ember. Ha elakadtunk, természetesen itt is segítségünkre vannak az isteneink, jelen esetben a 12 titán. A megjelenés idén ősszel esedékes.

CALL OF DUTY

Fejlesztő: Infinity Ward
Kiadó: Activision
Honlap: www.callofduty.com



Úgy látszik, a második világháborús játékok ideje a híresztelésekkel ellentétben még nem áldozott le, sőt, a jelek szerint igenis virágzik. A 2015-ből (Medal of Honor fejlesztőgárdája) létszámleépítés miatt néhány hónapja távozni kényszerült alkalmazottak megalapították saját cégüket Infinity Ward néven. A jól összeszokott csapat minden erejét összeszedve már javában dolgozik a Quake III motorral futó Call of Duty című játékukon, melyben a legtöbb hasonló kategóriájú játékkal (többek között a Medal of Honor) ellentétben nem csak a szövetséges csapatok katonáit irányíthatjuk, hanem akár a német vagy az orosz oldal oszlopos tagjaként is bevethetjük magunkat a háborúba.

RÖVIDEN...

- Mire e sorokat olvassátok, már megjelenik SOE első MMOFPS-e, a PlanetSide.
A programot Európában a Ubi Soft forgalmazza, és kivételesen a megjelenés időpontja nem tér el az amerikaitól.



- Megszületett a szerződés, a Strategy First adja majd ki Amerikában a spanyol Legend Studios készülő RTS-ét, a War Timest. A program várhatóan még idén ősszel megjelenik. Link: www.lsgames.com



- Az Electronic Arts bejelentette, készül a The Sims 2. Az új generációs Simsben a játékosok simjeik életét már a kezdetektől irányíthatják, és ún. „life score"-t is kapnak majd, amely értékeli a teljesítményüket. Az általunk hozott döntések ugyanis befolyásolják majd simünk további életét, jövőjét.
A 3D-s motorral futó programot természetesen a Maxis fejleszti.
Link: www.thesims.com



- **Bétateszt infók.** Megkezdődött a Second Life nyilvános bétatesztje, a Dragon Empires meghirdetetett tesztjére már több mint 120000 játékos jelentkezett (még mindig lehet próbálkozni), és a SOE is megkezdi lassan a Star Wars Galaxies: An Empire Divided következő tesztfázisát, így rengetegen kaptak levélben értesítést, hogy kiválasztották őket (köztük nem egy magyar is van!).



RÖVIDEN...

Angliában az ASA (Advertising Standards Authority) betiltotta a Mortal Kombat: Deadly Alliance plakátját, amelyen egy fiatal véreskezű fickó egy üzletember nyakát szorongatja, és a felirat így szól: „Ez ott lappang mindannyiunkban.". A tiltás oka egyszerű, a posztert kisebb gyerekek is láthatják, míg a játék korhatáros.



A Cyberlore nem csigázta tovább rajongói kíváncsiságát, és feltette a készülő, egyelőre Majesty Legends munkanéven futó programjának első képeit az egyik nyilvános fejlesztői fórumra. Jay Adam, a marketing manager nem is fűzött semmi hozzászólást a dolgohoz, szerinte a Majesty 2 képei magukért beszélnek.

Ide kapcsolódó érdekesség, hogy a Majesty (tehát az első rész) már Linux verzióban is beszerezhető!



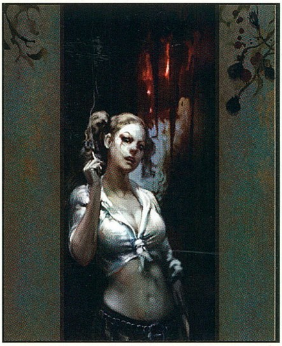
Különleges marketinggel dobják piacra a Finding Nemót. A játék dobozában mozijegyet találnak majd a vásárlók - jelentette be Peter Dille, a THQ elnöke.



Az EA nem várta meg az E3-at, és április végén bejelentette, készül a Harry Potter: Quidditch World Cup. Harry Potter legkedveltebb sportjátékát a rajongók már az idei év végén űzhetik virtuális formában PC-n, új generációs konzolokon, sőt GBA-n is.

VAMPIRE: THE MASQUERADE - BLOODLINES

Fejlesztő: Troika Games
Kiadó: Activision
Honlap: www.troikagames.com



Minden bizonnyal sokan örömmel fogadják majd az Activison bejelentését; készül a Vampire: The Masquerade folytatása, a Bloodlines. Igaz, a program csak jövőre jelenik meg, de máris kiszivárgott róla néhány info, például hogy a játék a Valve - a Half-Life 2-ben is használt - motorjával fut majd.

A játékosok ismét az éjszaka vérre szomjas gyermekeiként vághatnak kalandokba, ám előbb választaniuk kell majd a hét vámpír klán közül, és ez a döntés határozza meg különleges képességeiket. A harcrendszer inkább FPS-re, mint RPG-re hasonlít majd, ettől függetlenül a fejlesztők tartalmas sztorit és hangsúlyosan szerepjátékot ígérnek.

Ha a program kicsit előrehaladottabb állapotba kerül, visszatérünk rá.

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

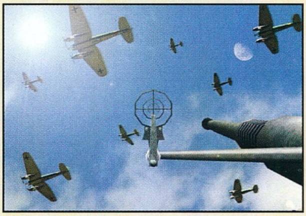
Fejlesztő: Totally Games
Kiadó: Activision (EU)
Honlap: www.lucasarts.com



Bármilyen stílusról legyen szó, a LucasArtstól hozzászokhattunk a minőséghez. Éppen ezért nem lehet kétséges, hogy a Secret Weapons of the Luftwaffe folytatásának is betudható Secret Weapons Over Normandy című szimulátoruk is nagy várakozások elé néz. Főként, hogy ezúttal is a legendás játékkészítő, Lawrence Holland bábáskodik felette, akinek többek között egy évtizeddel ezelőtt az X-Winget és a nem sokkal későbbi Tie Fightert is köszönhettük.



A második világháborúba kalauzoló játék sokkal inkább az akcióra, mintsem a szimulációra helyezi a hangsúlyt. A harminc pálya 15 változatos helyszínre kalauzol el, melyeken átélhetjük a háború legfontosabb légi ütközeteit. Mindebben több mint 20 fajta realisztikusan modellezett repülőgép lesz a segítségünkre (köztük a P-38 Lightning, a P-51 Mustang, a Me 163 Komet és a Me 262 turbo jet fighter), ami pedig a játszhatóságot illeti, a készítők az X-Wing legpozitívabb tulajdonságait ültették át történelmi környezetbe. A szinkronhangok között megtalálhatjuk Will Lymant (Tökéletes gyilkosság, A salemi boszorkányok) és az 1966-ban Oscar-díjra jelölt Makot (Homokkavicsok, Pearl Harbor - Égi háború).



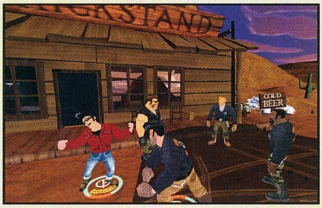
A téli megjelenésnek az Xboxszal és Playstation 2-vel rendelkezők is örülhetnek - igaz, nekik le kell mondaniuk a pályaszerkesztőről, mellyel kizárólag a PC-s verzió lesz felszerelve.

FULL THROTTLE: HELL ON WHEELS

Fejlesztő: LucasArts
Kiadó: Activision (EU)
Honlap: www.lucasarts.com



A LucasArts már a tavalyi E3-on hírt adott arról, hogy készül a Full Throttle második része, azóta viszont néhány részlet is napvilágot látott. A Hell on Wheels újabb rázós kalandok elé állítja hősünket, Bent, aki ezúttal El Nada útjainak megrongálói nyomába veti magát, hogy bosszút álljon. Ben azonnal üldözőbe is veszi bandájának élén a Hound Dogs nevű csoportot, mint feltételezett elkövetőket...



Ha hihetünk a fejlesztőknek, akcióban és humorban nem lesz hiány. Őrült száguldás vagy egyszerű ökölharc, Ben mindig ott van, és nem marad tétlen. Puszta kézzel, de akár különböző tárgyak (pl. székek, üvegek, dákók, láncok, gitárok) vagy fegyverek segítségével is harcolhatunk majd a játék 35 szintjén keresztül. A játék folyamán 50 karakterrel ismerkedhetünk meg, miközben számtalan fejtörőt kell megoldanunk. Ha minden jól alakul, kellemes órákat tölthetünk majd el a játékkal még idén télen PC-n, Xboxon vagy akár PS2-n.



TRINITY

Fejlesztő: Gray Matter Studios
Kiadó: Activision
Honlap: www.gmistudios.com



A Trinity név hallatán bizonyára mindenki a Mátrixra asszociál, pedig a Gray Matter Studios legújabb játékának semmi köze nincs a Wachowski testvérpár által teremtett világhoz. A Return to Castle Wolfenstein és a Redneck Rampage fejlesztőinek legújabb FPS-e 2013-ba kalauzolja el a PC-s és Xboxos játékosokat, amikor is egy vírus tizedeli New Orleans lakosságát. A Nightstalker nevű, legújabb technikákkal felfegyverzett titkos polgárőr szerepébe bújva kell megtalálnunk a halálos kór eredetét, és megfékezünk azt, mielőtt még továbbterjedve az egész világ pusztulását okozná.
Nightstalker a bio-technikai felszereltségének hála rendkívüli tulajdonságokkal bír: egy különleges energiának köszönhetően hősünk úgy ugrik, fut és verekszik, ahogy arra egyetlen más halandó sem képes. Fegyverarzenálja is igen tekintélyes, hiszen a palettán az egyszerű pisztolytól a géppuskán keresztül az aknavetőig sok minden megtalálható.
Az Activision nyilatkozata szerint a Trinity teljesen új dimenziókat visz a mostanra túlontúl egyhangúvá vált FPS-ek világába, hiszen szuperhősünk olyan akrobatamutatványokra és spéci tulajdonságokra képes (pl. átlát a falon), melyekhez hasonlót számítógépes játékban ez idáig nem tapasztalhattunk. Hogy ez valóban így van-e, kiderül 2004-ben, ugyanis a megjelenési dátum csupán jövőre esedékes.

RÖVIDEN...

A SOE annyi bőrt húz le az EverQuestről, amennyit csak lehet. Pocket PC-re most jelent meg a program 3. epizódja, a War on Faydwer, melyben az események középpontjában a törpék, az elfek és a gnómok (tehát a három legbékésebb nép) közt dúló háború áll.





Végre! Május 9-én a Vivendi és a Turbine Entertainment bejelentette a Middle Earth Online-t. A J.R.R. Tolkien világán alapuló MMORPG tervezett megjelenési időpontja 2004.
Link: www.lordoftherings.com/meo

A Blizzard újabb csemegével lepte meg a World of WarCraftra váró rajongókat, ugyanis új játszható fajt ígért a készülő MMORPG-ben, a night elfeket. A program bétatesztje az ígéretek szerint ősszel kezdődik majd...



Októberben jelenik majd meg a Silent Hill 3. A PC-s program a PS2-es verzió grafikailag kicsit felturbózott változata lesz. Szerencsére a játékosok megússzák a korlátozott mentési lehetőségeket is, bárhol, bármikor elmenthetik majd a játékállásukat.

SILENT HILL 3

E hó közepén könyv jelent meg Masters of DOOM: How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture címmel. A könyv egyedülálló betekintést nyújt a világ legnépszerűbb FPS-einek (Doom, Quake) fejlesztési hátterébe, és különleges figyelmet szentel John Carmack és John Romero munkásságának.



PANTHEON INTERJÚ

> **Fejlesztő:** Pantheon team > **Kiadó:** BARK > **Web:** www.bark.hu/pantheon

Aki részt vesz ebben az életformában, az tudja, a magyar MMORPG-játékosok körében előbb-utóbb mindenki ismer mindenkit, és nem maradnak rejtve titkok sem, ha valaki felfedez valami újdonságot vagy érdekes hírt, szinte futótűzként, napokon belül elterjed. Így történt ez a Pantheon esetében is, és mostanában egyre többször került szóba a - mint kiderült - már öt éve készülő magyar program, amelyet a fejlesztők szeretnének még az idén befejezni...

TÖRTÉNET. A még kicsit vázlatos történetet mindenki részletesen elolvashatja a honlapon, pár szóban összefoglalva a lényeg annyi, hogy a kezdeti semmibe érkező isten megteremti első tanítványát, aki később a fejére nő, és örökös viszály kezdődik az istenek között, ami a történelem során olykor elcsitul, míg máskor ismét fellángol.

Mi, játékosok ebbe a szüntelenül változó birodalomba kerülünk majd, és egyszerű kalandozóból istenné válhatunk, követőink lehetnek, sőt alakíthatunk a világ sorsán. Ahogy a lényeget Zobolyák Péter megfogalmazta: „az egész arról szól, hogy ki kerül be a pantheonba, és kit túrnak ki onnan".



KÉRDÉSEK ÉS VÁLASZOK. **Kérlek, mutatkozzatok be, hány évesek vagytok? Hogy jutott eszetekbe, hogy ekkora munkába fogjatok? Ki finanszírozza a játékot, és mióta készül?**

Robi (Szántai Róbert - Robroy) 27 éves, én (Zobolyák Péter - /ec) 26 éves vagyok. Kb. 5 éve kezdtem el ezt a játékrendszert MUD formájában készíteni, csak ugye a karakteres felület korlátjai...:) Aztán kb. 1 éve döntöttem el, hogy full 3D (OpenGL) klienssel elkezdem. Robi ez év elején csatlakozott.

A finanszírozás meg... az eddig megspórolt pénzt öltük bele.

Átolvasva a honlapot nagyon sok kérdés vetődött fel bennem, rögtön az első – csak emberi fajjal játszhatunk?

4-5 játszható faj lesz, de ezeken belül is lehet pl. bőrszínt választani, már ahol van értelme, persze. :)

Láttam érdekes képzettségeket, ehhez kapcsolódóan egy kérdéshalmaz:
Tolvajlás - a karakterek egymástól is lophatnak? Csapdaállítás - ennek szerepe a játékban (kinek, miért, hogyan)? Fajismeret - kivitelezése és értelme...? És végül, mire jó nekem pl. egy trófea? Miért jó, ha tudok tüzet gyújtani? A hagyományos szerepjátékban értem természetesen ezeket, de MMORPG-ben...

Igyekszünk kicsit elmenni a hack&slash-es tápolástól a valódi szerepjáték felé, amennyire lehet. A karakterek egymástól nem lophatnak, de NPC-től igen (eredetileg nem volt korlátozás, de beláttuk, hogy sok ember játékát lehetne vele nagyon elrontani).

Csapdaállítás: készítesz egyet, aztán mondjuk, fogsz vele nyulat ebédre. :) Fajismeret: infókat tudhatsz meg egyes fajokról, még mielőtt harcba bocsátkoznál velük: harcmodorukat, milyen erősek, gyorsak, mérgezőe a harapásuk stb. A trófeát pedig kiteheted a házad falára.

Értem, tehát lehet majd házam is? :)

Igen, vehetsz majd magadnak, ha összeszedtél elég aranyat.

Viszont ha már majd isten leszek, minek nekem ház? Akkor fent lehetek a pantheonban, nem?

Hát igen, akkor valószínűleg nem akarsz majd házat, majd eladod.

És ha már isten vagyok, akkor majd pánikolhatok, hogy kitúrnak-e, illetve üthetem a riválisok fejét?

Akkor majd azzal leszel elfoglalva, hogy a többi isten ellen vallási háborút szervezz, illetve, hogy megtartsd a követőidet, akik istenné tettek...

Milyen játékokkal játszottatok ti, a készítők? Online illetve offline, vagy hagyományos szerepjátékra is gondolok.

Hagyományos: főleg AD&D és MAGUS, de volt Codex, Shadow Run és Gallia is. Az offline játékok közül az EoB-től kezdve rengeteget. Online-ból csak a Dark Age of Camelotot ismerjük mélyebben.

Kicsit az anyagiakról. Mennyibe fog kerülni a játék?

Mind a bétateszt, mind a végleges program ingyenes lesz. Fizetni csak a végleges verzió havi előfizetési díját kell majd, amely előre láthatóan 1500-2000 forint lesz.

Nem tartod kicsit magasnak a tervezett havi díjat? Az EverQuest például havi 13 dollár, amiért szerverenként 8 karakterem lehet, és csaknem ötven szerver van... Miért korlátozzátok a díjat egy karakterre?

Ennyi pénz szerintem egyáltalán nem sok, figyelembe véve, hogy ha elmész moziba, többet otthagysz. Nálunk cél az, hogy mindenki kapcsolatba léphessen bárkivel, ha több szerver is lesz, azt a játékosok nem fogjak látni. A több karakternek pedig egyszerűen nincs értelme, hiszen nem vagy kaszthoz, szinthez kötve - ha megunod a varázslást, elkezdesz harcot tanulni, és kész, miért dobnád el az eddig megszerzett varázstudományodat?

Értem... Szerinted mikor lehettek ezzel kész? Két ember nagyon kevésnek tűnik erre a munkára.

Egyrészt 2 ember napi 16 óra munkával máris inkább 4. :) Másrészt van még néhány külsős, aki bedolgozik. Mindenképpen ki akarunk vele jönni még az idén.

Huhh, kemény lesz, drukkolok nektek, és ha már indul a bétateszt, szeretnék részt venni, ha lehet...

Persze, szívesen látunk :)

Köszi az interjút, és sok sikert! LILY



PÉNZ BESZÉL

2003. május 7-én az Infogrames bejelentette, hogy a cég minden képviselete nevet változtat a francia anyavállalat kivételével. A cég amerikai leányvállalatát Atari Inc. néven, míg az angolt Atari UK néven kell majd keresni.
A cég honlapját ezentúl a www.atari.com címen keressétek.

Az Electronic Arts, a DC Comics és a Warner Bros. aláírta a szerződést, amelynek megfelelően az EA adhatja majd ki az egyik legnépszerűbb szuperhős, Superman játékadaptációit. A 2004-től induló együttműködés garantálja az EA számára a kizárólagosságot a Superman filmek, sőt a képregények és az animációs tévéműsorok feldolgozására is.



Lehet, hogy lesz Getaway film? A Reuters jelentése szerint a Sony Pictures és a Sony Computer Entertainment tárgyalásai már utolsó fázisban vannak a PlayStation 2-es akciójáték megfilmesítésének jogairól.
Arról is pusmognak, hogy készül a Resident Evil (A kaptár) folytatása...



Vadászni megy az E3-ra a Kemco. A cég a Game Developers Conference-en kezdett bele a játékok kiadási jogainak gyűjtésébe, és folytatja is e tevékenységét, hiszen a célja, hogy az amerikai piac befolyásos kiadójává váljon.



Többszörös kiadói egyezményt kötött a THQ és a Relic Entertainment (referencia: Homeworld, Impossible Creatures).
A Relic következő két valósidejű stratégiáját a THQ adja majd ki 2004-ben. A további részletekre csak később derül fény.

Az Immersion Corporation (a force feedback techologóia tulajdonosa) 3,7 millió dolláros veszteséget könyvelhet el az idei első negyedévre. A cég tavaly ilyenkor 4,8 millió dolláros nyereséget tudott maga mögött. Victor Viegas, a cég elnöke nem véletlenül fejezte ki csalódottságát, de mivel két hosszútávú szerződést is kötöttek, ezért optimistán tekint a jövőbe.

A Take 2 a következő cég, amelyikről pusmognak a VU Gamesszel kapcsolatban. A Take Two ajánlata eddig a legkedvezőbb, ám még mindig jóval (egészen pontosan 800 millió dollárral) kevesebb, mint amennyit a Vivendi szeretne. Mielőtt felfortyannánk az áron, érdemes átgondolni, hogy a VU Games olyan neveket jegyez, mint a Black Label Games, a Blizzard Entertainment, a Coktel, a Knowledge Adventure, az NDA Productions, a Sierra Entertainment vagy a Universal Interactive.



Bruno Bonnel a cég legsikeresebb játékának minősítette a még meg sem jelent Enter the Matrixot. Az Atari Inc. vezérigazgatójának minden oka meg is volt erre, hiszen a programból több mint 4 millió példányt szállítottak a boltokba. Úgy tűnik, megérte leperkálni tavaly azt a 47 millió dollárt a Shinynak.



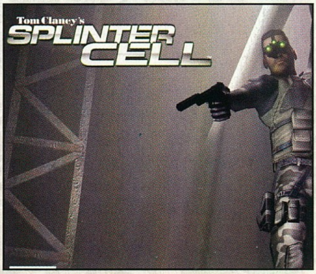


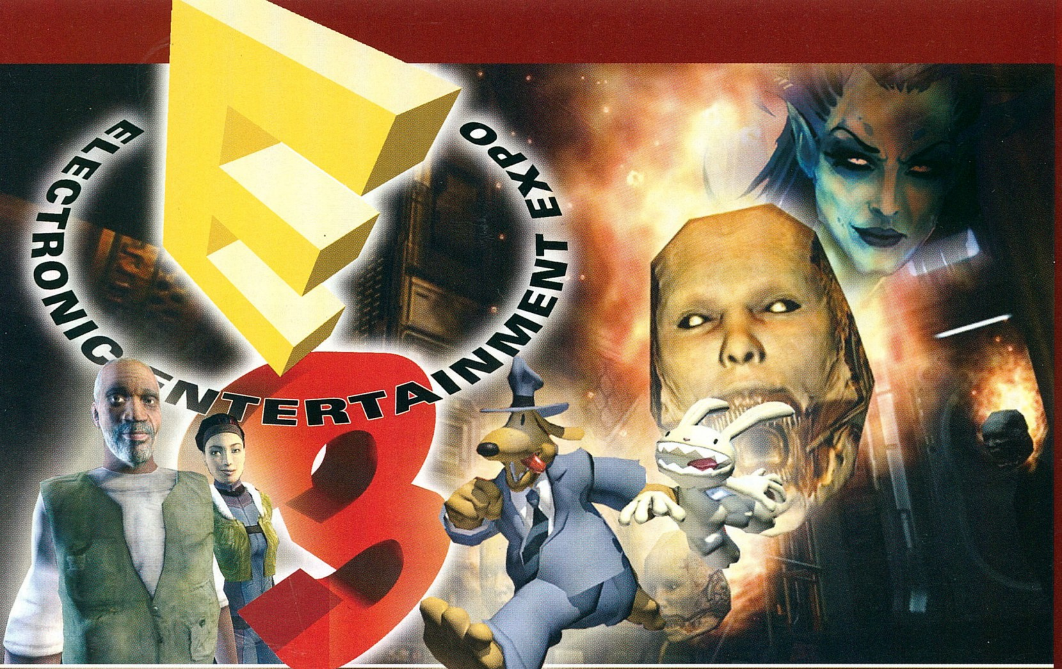
Egy brit énekesnő, Kierin Kirby beperelte a Segát, mert szerinte az engedélye nélkül használta az ő képmását. Úgy véli, a Space Channel 5 főhőse, Ulala pont úgy néz ki, mint ő. A Sega felajánlott Kirbynek 16000 dollárt nevének licencéért, de ezt a hölgy visszautasította. Szerinte egyébként az Ulala túlságosan hasonlít a dalaiban szereplő „Ooh La La" kifejezéshez, ezért az őt ért kárt 750000 dollárra becsüli. Hmm, nem mondom, szép summa.



Az Atari Inc-nek sikerült rávenni Arnold Schwarzeneggert arra, hogy szerepeljen a nyáron megjelenő Terminator 3: Rise of the Machinesban. Ez lesz az első alkalom, hogy Schwarzenegger ilyesmit megenged magának...

A Splinter Cell igencsak megdobta a Ubi Soft bevételeit. A cég részvényei 60 százalékkal emelkedtek év eleje óta, ami kétségtelenül igencsak látványos. A cég jövedelme a tavalyi 90,5 millióról 179 millióra emelkedett. Nem meglepő tehát, hogy készül a folytatás...





ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2003

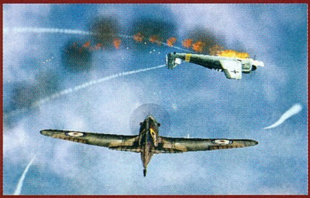
GYORSJELENTÉS AZ IDEI LOS ANGELES-I KIÁLLÍTÁSRÓL

Véget ért az idei E3, melyen természetesen a Gamer Team is részt vett. Az előzetes információk alapján felkészültünk minden idők legnagyobb játékkiállítására, de a harmadik nap végére kiderült, hogy ez inkább mennyiségi, és nem minőségi jelző akart lenni. Tény és való, rengeteg kiállító jött el Los Angelesbe, de az általuk bemutatott játékok többsége semmiféle újdonságot nem tudott bemutatni. A kicsik mellett persze ott voltak a nagyágyúk is, ők építették a legnagyobb standokat, de még ők is meglehetősen visszafogottan bántak a show-elemekkel. Hiába reklámozta be az Eidos az új generációs grafikus motorral felvértezett Tomb Raidert, elmaradt a három évvel ezelőtti Lara-őrület. Divatba jött viszont a sorban állás, bizonyos játékok bemutatójára csak úgy lehetett bejutni, ha előtte végigállt az ember egy jó három-négyórás sort. Ez persze sokak kedvét elvette ezektől a bemutatóktól, nem hisszük, hogy ez lenne a legjobb marketingfogás, amellyel felkeltik a játékosok érdeklődését. Legnagyobb meglepetésünkre a tavaly bemutatott Doom III-at idén is zárt ajtók mögött prezentálták, pedig jól emlékszünk Carmack mester szavaira, miszerint nem szeretné két egymást követő E3-on is bemutatni a játékát. Ez a jövendölése nagyon nem jött be neki, a rossz nyelvek szerint elképzelhető, hogy még a 2004-es kiállításon is viszontláthatjuk. Meglepő volt viszont a LucasArts teljesítménye: most, hogy elfelejtették ezt az Episode I-II őrületet, egészen jó játékokat adnak ki. Látványos volt a PC-k teljesítményének a növekedése is, az új fejlesztések szinte kivétel nélkül profitálnak a DirectX 9 új lehetőségeiből, a GeForce FX és az ATi legújabb generációs kártyáiból, valamint az Intel és az AMD több gigás processzoraiból. A fejlesztők és a hardvergyártók még csak nem is titkolták az együttműködésüket, bár kicsit nevetséges volt, amikor azt próbálták meg a résztvevők fejébe sulykolni, hogy a Rise of Nations sokkal jobban fut az új GeForce Fx-en valamint Hyper-Threading technológiával ellátott Intel processzoron. A kiállításon idén is többségben voltak a konzolos címek, bár egyre több kiadó írja át a sikeres játékait PC-re is. A show egyik leglátványosabb bemutatója a Metal Gear Solid 3 volt, mely egyelőre csak PlayStation 2-re jön ki, de már bejelentették az Xboxos és PC-s változatot is. Jellemző volt a fejlesztőcsapatok vándorlása is, az E3 egyik legnagyobb durranását, a Call of Dutyt például a Medal of Honor alkotóiból kivált gárda készítette, de a Commandos 3 is nélkülözni kényszerült Gonzo Suarez kreativitását. Új, friss ötletet felmutató játékot csak elvétve lehetett találni, tisztán látszott, hogy a kiadók semmit sem bíznak a véletlenre, maradnak a jól bevált folytatásoknál. Hiába, ezt az üzletágat is a pénz mozgatja, senki sem engedheti meg magának, hogy olyan játékot jelentessen meg, mely nem hoz bevételt. Katasztrofális képet mutatott a szerep- és kalandjátékok frontja, az MMORPG-k dömpingjétől eltekintve alig láttunk jó RPG-t. Ennek mi nagyon nem, viszont a BioWare roppant mód örült, hiszen így az ősszel megjelenő Knights of the Old Republic vetélytárs nélkül maradt. FPS-ből és RTS-ből rengeteg volt, de valahogy már nem hoztak úgy lázba minket, mint az előző években, ritka kivételtől eltekintve ugyanazt kaptuk, csak szebb csomagolópapírban...
A következő néhány oldalon igyekszünk röviden bemutatni a kiállítás legérdekesebb játékait, természetesen csak étvágygerjesztőként, és a fő fogást majd a következő számban tálaljuk.

Age of Mythology: Titans



Secret Weapons over Normandy



Broken Sword III



WORLD OF WARCRAFT. A kiállítás legszebb MMORPG-je kétségtelenül a Blizzard programja, amely rengeteg változáson ment keresztül az egy év alatt – már több fajt és karakterosztályt is kipróbálhattunk, és akár griff hátára pattanva átrepülhettünk az egyik helyőrségből a másikba. A lenyűgöző látvány és a tartalom egyértelműen Azeroth világát tette a legvonzóbbá az igencsak sok résztvevős versenyben.

SAVAGE: THE BATTLE FOR NEWERTH. Több új műfaj teremtésére is láthattunk kísérletet, ezek egyike az S2Games valósidejű stratégiai lövöldözős (RTSS) játéka, a Savage. Az előzetes információk alapján kicsit szkeptikusak voltunk a programmal szemben, ám „testközelben" már igencsak meggyőző volt. Az ötlet és a megvalósítás is döbbenetesen jó, pedig mindössze heten hozták össze a saját motorral futó programot, melyben legfeljebb 64-en játszhatnak együtt.
Az egymás ellen küzdő két csapat létszáma tetszőleges, a kulcsszerep a vezérnek (commander) jut.

FINAL FANTASY XI. Kezdjük a rossz hírrel, egyelőre szó sincs róla, hogy lesz európai változat. A jó viszont az, hogy PC-n is megjelenik, remélhetőleg még az idén, bár a kiállított verzióban még túl sok helyen bukkantak fel a japán feliratok. Vana'diel világában három nemzet és öt faj közül választhatunk majd, és már maga a karaktergenerálás is magával ragadó, bár a program igazi szépségét az ütközetek kivitelezésében csillogtatta meg.

LORDS OF EVERQUEST. A Hírek rovat információit mindössze annyival egészítenénk ki, hogy a fejlesztők nem tagadják, hogy programjuk erősen hasonlít a WarCraft III-ra, és „eredeti" ötletként mindössze a fejlődő egységeket és a küldetésről küldetésre pontért átvihető alakulatokat tudták felmutatni.
Nem titkolt cél az sem, hogy újabb híveket toborozzanak Norrath világába. A fejlesztők szerint a program többször újrajátszható, hiszen az, hogy a 3x5 lord közül melyiket választjuk az adott hadjárat kezdetén, meghatározza majd taktikánkat.

SPELLS OF GOLD. A szerepjátékosokra váró ínséges időket csak fokozza ez a csalódást okozott játék, amelyet Ivan minden győzködése ellenére inkább diablo-klónnak, mint RPG-nek neveznénk. Ráadásul mivel kereskedelem is szerepel a játékban, ezért bemutatásakor még az Elite-et is emlegették. <sóhaj>

FULL SPECTRUM WARRIOR. A show egyik nagy meglepetése volt számunkra az amerikai hadsereg által fejlesztett taktikai shooter. Eszméletlen grafika, hihetetlen AI és izgalmas játékmenet, véleményünk szerint ez lesz minden idők egyik legélvezetesebb taktikai akciójátéka. Az Xbox-változat grafikája kenterbe verte a konkurenseket, bele sem merünk gondolni a PC-s verzióba.

CALL OF DUTY. Nem tartjuk magunkat nagy FPS-rajongóknak, de az Infinity Ward által fejlesztett Call of Duty teljesen lázba hozott minket. Ilyen töménységű akciót utoljára a Medal of Honor partraszállós jelenetében tapasztaltunk azzal a különbséggel, hogy abban nem volt utcai harc, ahol minden egyes romos épületért véres csatát kell vívnunk az ellenséggel. Az amerikai és angol szakaszok mellett az orosz tovarisok is felbukkannak, Sztálingrád ostrománál kapcsolódunk be velük a második világháborúba.

AGE OF MYTHOLOGY: TITANS. Még egy év sem telt el az alapjáték megjelenése óta, és máris bejelentették a Mythology kiegészítőjét. Habár az első részben sikeresen bezártuk a Tartalus kapuját, kisebb titánok mégis találhattak valahol egy kiskaput, mivel néhány kijutott a felszínre, és alaposan lenyomták a telekárakat az érintett városokban. Három új nemzet is helyet kapott a történetben, amelyben a régi hősök is felbukkannak.

FULL THROTTLE: HELL ON WHEELS. Röpke nyolc év telt még csak el a Full Throttle első részének megjelenése óta, és máris itt a folytatás. Kedvenc hősünk, Ben visszatért, de semmit sem változott az elmúlt években. Ugyanaz a keményöklű, de érző szívű melák maradt, akit az első részben megismertünk és megkedveltünk. A játékban a kaland- és akcióelemek aránya megegyezik,





Call of Duty



Empires Dawn of the Modern World



Guild Wars

Everquest 2



Final Fantasy XI



Full Spectrum Warriors



úgy látszik, manapság csak úgy lehet kalandjátékot eladni, ha motorral versenyezhetünk vagy laposra verhetjük a riválís bandákat. A fejlesztők szerint 25-30 óra tiszta játékidő lesz benne; hisszük, ha látjuk.

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC. Végre valahára hagyományos RPG, mely ráadásul a sokak által kedvelt Star Wars világában játszódik. A PC-s változat eszement jól néz ki, a fénykardpárbajok még azokat is el fogják kápráztatni, akik nem szeretik e műfajt. A harc bármikor megállítható, ekkor adhatunk parancsokat a partiban harcoló karaktereknek. Harc közben nincsenek ügyességi részek, a támadások sikerességét a karakter tulajdonságai határozzák meg. A sugárvetők, a gránátok és a hagyományos kardok és vibropengék mellett lehetőségünk lesz fénykardokat is bevetni, melyeket az űrhajónkban bármikor továbbfejleszthetünk. Az őszi megjelenés már biztosnak látszik, reméljük a legjobbakat.



JEDI ACADEMY. Új információk jutottak a birtokunkba a többjátékos résszel kapcsolatban. Hálózatban vagy az interneten keresztül játszva lehetőségünk nyílik X-Winggel vagy TIE Fighterrel repülni. A lázadók oldalán egy birodalmi csillagromboló védelmi rendszerét kell megsemmisítenünk, a csapatunk csak ekkor hatolhat be a romboló belsejébe.

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY. A Larry Holland nevével fémjelzett szimulátor meglehetősen nagy csalódás volt számunkra. A Battle of Britain és a Secret Weapons of the Luftwaffe után úgy gondoltuk, hogy előrukkol majd valami igazán dögös és élethű szimulátorral, de legnagyobb megdöbbenésünkre a mester kezei közül csak egy egyszerű arcade lövöldözős játék került ki. Csalódott arckifejezésünket látva igyekeztek meggyőzni minket, mennyire ütős lesz a cím, valami azonban azt súgja, hogy nem ez fogja vezetni karácsonykor az eladási listákat.

EMPIRES: DAWN OF THE MODERN WORLD. Az Empire Earth fejlesztőinek új RTS-e a korai középkortól egészen a második világháborúig felölelő időszakot mutat be elképesztő grafikával felturbózva. A történelmileg hiteles egységek és technológiák mellett olyan őrültségek is helyet kaptak, mint a katapultból kilőhető fertőzött tehén. <sóhaj>

GUILD WARS. Egy teljes küldetést végigjátszottunk ezzel a még csak alfa állapotban lévő online szerepjátékkal, melynek szerencsére lesz egyjátékos módja is, és a különös karakterosztályok (necroranger) ellenére egész jól szórakoztunk. Szintén jó hír, hogy a leghamarabb jövőre megjelenő Guild Wars nem lesz havi díjas.

BLACK & WHITE 2. Az EA még mindig csak zárt ajtók mögött mutatta be Peter Molyneux istenszimulátorának végleges gondossággal készülő következő részét. Az idilli római város falát pillanatok alatt zúzta szét az a kis csalással gyorsan agresszívvá változtatott majom, aki néhány perccel előtte még bután vakargatta vizes buksiját. Bár hivatalosan 2004-es megjelenést ígérnek, a fejlesztők saját bevallása szerint a BW1 gyermekbetegségein túllépő második rész kész lesz, amikor kész lesz, és ismerve Peter Molyneux maximalitását, a határidő betartására kevés esélyt látunk...

EVERQUEST II. A beharangozó hírek alapján egyik legígéretesebbnek tűnő MMORPG csalódást okozott. A fejlesztőknek csupán egyetlen egyszerű kérdést tettünk fel, miért váltsunk az első részről a másodikra, de sajnos igazán nem tudtak minket meggyőzni, eltekintve a grafikai kivitelezéstől. Úgy tűnik, még túl sok a ködös folt a fejlesztésben, túl sok volt a kitérő válasz ahhoz képest, hogy a program elvileg még idén télen megjelenik.

SCHOOL TYCOON. Kevésbé lenyűgöző, mint inkább jópofa lesz a Riverdeep klasszikus tycoon játéka, melyben jól működő, jövedelmező és a diákok számára is vonzó iskolát kell létrehozunk. Ennek titka a megfelelő egyensúlyozás lesz, mondták a fejlesztők, akik leginkább azt szeretnék, ha a gyerekek megterveznék álmaik iskoláját.

STEAMLAND. Az egyszerű kivitelezés ellenére a Gromada programja az ötlettel tűnt ki a többi közül. Valljuk be, nagyon érdekes elképzelés egy valósidejű stratégiát vonatsíneken kivitelezni. A kicsit bugyuta történet ellenére érdeklődve várjuk, milyen lesz a robotok síneken dúló polgárháborújának fogadtatása.

SIM CITY 4 RUSH HOUR. A Sim Cityk történetében először fordul elő, hogy kiegészítő jelenik meg



Full Throttle 2



Halo



Matrix Online

Mythica



Black and White 2



The Hulk



a játékhoz. E történelmi pillanat azonban most elérkezett, a fejlesztők még több lehetőséget kínálnak a fanatikusok számára, így például újdonságok várhatók a közlekedésben és annak irányításában, lesznek új járművek (pl. zeppelin), és kapunk modern európai épületkollekciót is...

THE MATRIX ONLINE. Jövőre jelenik meg a Ubi Soft által dédelgetett Matrix Online, melynek motorját a Monolith Studios fejleszti. Az engine egyik különlegessége, hogy nem kell egy percet sem várakoznunk pl. egy új zóna betöltésére. A hangulatot a dinamikusan változó időjárási tényezők teszik teljessé, a tartalom minőségét pedig a Wachowski testvérek közreműködése garantálja. A harcrendszer kivitelezéséhez külön taktikai motor készül, ami lehetővé teszi a különleges mozgások és harci képességek használatát.

HALO: COMBAT EVOLVED. Végre valahára élőben is kipróbálhattuk a híres-nevezetes Halo PC-s változatát. A játék egy az egyben Xbox-átirat, még az automatikus mentések is megmaradtak. Különbséget igazán csak a multiplayer módban találunk, a Covenant és a földi erők most már az interneten keresztül is megmérkőzhetnek egymással. Új fegyver és jármű is helyet kapott multiplayerben, az igazi tesztre azonban karácsonyig várnunk kell.

THE HULK. Meglehetősen nagy divat mostanában a régi klasszikus képregényhősök megfilmesítése, illetve a játékkészítés velük. Pókember, Batman és Rozsomák után itt van a nagyon erős és nagyon zöld Hulk, aki emberfeletti erejével porrá zúzza a környezetét. A játék grafikája meglehetősen egyedi, leginkább a cell shadingre hasonlít, és ez az egész programnak egyedi hangulatot kölcsönöz.



S.T.A.L.K.E.R.: OBLIVION LOST. Grafikailag méltó vetélytársa a Doom 3-nak, ráadásul ebből teljesen játszható verzió is ki volt állítva. A lélegzetelállító grafika mellett bemutatták a fejlett AI-t és a fizikai motort is. A vezethető járművek sem hiányozhatnak a játékból, szerencsére ezeknél a részeknél is ügyeltek arra, hogy a gépek a lehető legjobban mozogjanak. Igazi sikervárományos, érdemes odafigyelni rá.

DEUS EX: INVISIBLE WAR. A Warren Spector bábáskodása alatt készülő két játék (a másik ugye a Thief III) közül a Deus Ex folytatása fog előbb megjelenni. Az Invisible War jó pár évvel az eredeti program után játszódik, karakterünk az abban (fő)szereplő Paul Denton leszármazottja lesz. A nagyon durván módosított Unreal-motor főként az árnyékolás terén nyújt kiemelkedőt, de a fejlesztők a hangokra is igen büszkék voltak – sajnos a bömbölő hangfalak miatt ebből nem sokat tapasztalhattunk meg.

BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON. A bemutatott kevés kalandjátékok egyike. George Stobbart és Nico sem kerülhette el a 3D-s sorsot, legújabb kalandjukban már a harmadik dimenziót is figyelembe kell vennünk. A játék kezelése lényegesen leegyszerűsödött, muszáj is volt, hiszen a PC mellett párhuzamosan készülnek a konzolváltozatok is.

THIEF III <MUNKACÍM>. A Deus Ex motorját használó tolvajszimulátor meglehetősen korai verzióval volt jelen a kiállításon, rengeteg ott használt különleges effektus (pl. a bump-mapping) hiányzott. Szerencsére a játékmenet nem sokat változott, így a sorozat szerelmeseinek nem kell aggódniuk: Garret most is lesből végez áldozataival, és minden mozdítható dolgot a zsákjába pakol.

MAGUKÉRT BESZÉLŐ SZÁMOK.

Ez volt a kilencedik E3, ahova szokás szerint csak 18 éven felülieket engedtek be. A gigantikus játékshow több mint 50000 négyzetméteren terpeszkedett, és a 400-nál is több kiállító közül 163 idén volt itt először. A 33 konferencián a játékipar 100 legnevesebb embere (köztük Peter Molyneux, Will Wright és John Carmack) osztotta meg tapasztalatait a hallgatósággal.
A kiállítók ígérete szerint a show-n bemutatott játékok 83 %-a idén a boltokban lesz.
Végül a platformok aránya: 57,3 % konzol, 26,7% PC és 16 % egyéb.



Jedi Academy



Lords of Everquest



Savage

Fejlesztő: Targem > **Kiadó:** Buka Entertainment > **Web:** www.buka.com

BATTLE MAGES





A csatamágusok már a spájzban vannak? Nomen est omen, vagyis a név kötelez. A latin mondásnak megfelelően a Buka Entertainment ősszel érkező programjában a játékosnak egy csatamágust kell megszemélyesítenie, aki mágiájának hathatós támogatása mellett vezeti győzelemre a parancsnoksága alá rendelt seregeket.

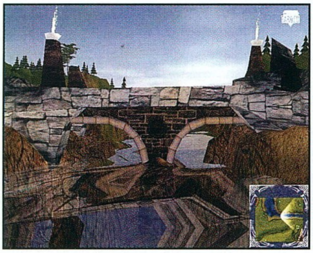
A Battle Mages kiadójának neve ismerősen csenghet, hiszen az utóbbi idők igencsak figyelemreméltó orosz származású játékainak nem kevese kapcsolódik a Buka Entertainmenthez. A Battle Mages ráadásul nem is első kirándulásuk a valósidejű stratégiai játékok kategóriájába. A fejlesztőcsapatattal azonban most (is) sötét lovat neveztek be derbire, hiszen a játék ötletét már a 2001-ben megkezdett közös munka előtt is dédelgető Targemnek ez az első projektje. Azt, hogy mennyire vágták nagy fába az olyan klasszikusokat, mint a WarCraftot, a Dark Oment vagy éppen a Heroes of Might and Magicet kihívó lelkes fejlesztők pedig megtudhatjuk szeptemberben, hiszen a legutolsó hírek szerint is tartani tudják a kitűzött megjelenési dátumot.

A MEGSZENTELT KRISTÁLYON IS TÚL... A kerettörténet, bár nem mentes a kliséktől, hiszen a világot itt is egy gonosz nagyúr és az ő élőholtakból verbuvált hadserege veszélyezteti, nem kis mértékben szakít is a már unalomig ismert formulákkal. A tét a világ közepén elhelyezett nagyhatalmú kristály, amely minden jóság forrása is egyben, hatósugarán kívül nem süt a nap, és még a mágia sem működik. Nem csoda hát, hogy a világ őslakosainak számító emberek és elfek, valamint a föld alá húzódott, bezárkózott törpék békés világának elfoglalására törnek a sötétség más dimenziókból érkezett lényei. Amíg nem volt ügyes vezetőjük, addig ezek az állandó csatározások nem jelentettek akkora gondot, ám az elfek között született egy gonosz és tehetséges varázsló, aki nemcsak összefogta a szörnyeket, de seregének létszámát élőholtakkal duzzasztotta fel. Ebbe a szorongatott helyzetbe csöppen bele a játékos, aki egy, a Birodalmi Mágus Iskolában frissen végzett varázsló bőrébe bújhat majd bele, akinek a diploma megszerzéséhez nem a nyelvvizsgát kell letennie, hanem felkeresnie a világban mindenfelé álldogáló varázslótornyokat a záróvizsgák letételéhez.

Nem arról szól tehát a mese, hogy a játékos az ügyeletes superman, sőt még csak nem is az utolsó reménysége a jó oldal szorongatott lényeinek. Neki csak a saját feladatait kell elvégeznie, és ebben akadályozzák a mellesleg a Birodalom elpusztítására törekvő gaz ellenségek is. No persze, nem kérdés, hogy a játék előrehaladtával egyre nagyobb szabású összecsapásokban kell helytállni, mind fontosabb feladatokat elvégezni, végtére is ő a főszereplő.

MERÉSZ, KORLÁTOZÓ DÖNTÉSEK. A kerettörténethez ragaszkodva, kénytelenek voltak igencsak megnyirbálni a játékos választási lehetőségeit, olyannyira, hogy ilyesmiről nem beszélhetünk a játék

> **RIVÁLISOK**
>
> Saját bevallásuk szerint a fejlesztők olyan címekkel kívánnak versenyre kelni, mint a Heroes of Might and Magic vagy a WarCraft. Ez első pillantásra túl nagyszabású célnak tűnik, hiszen ezeknek a játékoknak szerves része jó néhány olyan elem, amelyik a Battle Magesből egyszerűen kimaradt, vagy az AI felügyeli a játékos helyett, mint például a hősök rendszere, vagy a gazdasági stratégia.
>
> Sokkal inkább utolérhető, megelőzhető versenytársnak tűnik a Myth sorozat, hiszen abban is szigorúan a lényegre, a harci stratégiára összpontosul minden. A versenyt itt tényleg a megjelenés, a játszhatóság, a küldetések változatossága és a kerettörténet izgalmai fogják eldönteni.










indításakor. „Eszi - nem eszi - nem kap mást” alapon emberfajú, a Birodalomhoz hű karakterrel lehet nekivágni a feladatoknak és a világ felfedezésének. Nagy önbizalomra valló, ugyanakkor az apró részletekig is variációk nélkül kidolgoztató történetet lehetővé tevő döntés ez egy olyan fantáziavilág esetében, ahol több értelmes faj is szép számmal képviselteti magát. Még szerencse, hogy a játszható harci mágus egy cseppet sem rasszista, így nem csak az amúgy is szövetséges elf egységeket fogadja be a seregébe, de ork, goblin és egyéb, amúgy a gonosz oldalán álló csapatokat is jobb belátásra téríthet, és besorozhat. Egyedüli kivételt a főgonosz mágiája által új életre keltett élőhalottak jelentenek, velük csak ellenségként lehet majd találkozni.

A kategória szabályainak megfelelően az egyes fajok és az azokból összeálló különböző harci egységek mind-mind eltérő tulajdonságokkal bírnak. Nem meglepő az sem, hogy a fejlesztők állítása szerint az erőviszonyok ettől még igen kiegyenlítettek, csak éppen a játékos stílusát kell hozzáigazítani az előnyökhöz-hátrányokhoz. Annak kiderítésére azonban, hogy tényleg a játékot színesítő, érzékelhető különbségek vannak-e, és hogy sikerült-e kikerülni a mindenható szuperegység csapdáját, a játék megjelenéséig várni kell.

Az viszont már most is teljesen nyilvánvaló, hogy a Battle Mages a stratégia kizárólag, vagy első sorban harci vonatkozásait kedvelő játékosok ízlésének felel majd meg a leginkább. Hiszen a készítők is erre koncentrálnak annak ellenére, hogy a célkitűzéseik között egy minél teljesebb és élőbb fantasy világ megteremtése szerepelt. A látszólagos ellentmondás oka, hogy amíg a játékosra csupán seregébe rendelt csapatok irányítása marad, illetve csak erre van lehetősége, addig az AI bőszen vezérli a gazdasági funkciókat. Az egyes településeket benépesítő lényeknek mind megvan a magukhoz való esze, élelmet és nyersanyagokat termelnek, táplálkoznak és építkeznek. Sőt önvédelemből még harcolnak is, az pedig, hogy a játékost segítik-e a szörnyek ellenében, vagy éppen a megszálló csapatok ellen fognak fegyvert, az leginkább a sereg összetételétől, méretétől függ. A diplomáciai manőverek megint csak a kerettörténetnek köszönhetően maradtak ki a játékból. Az ellentétek és a jószomszédi viszonyok is kőbe vannak vésve ezen a világon, amit csak némi mágikus ráhatással lehet felülbírálni, és amíg egy-egy ork egységet vagy törzset el lehet bájolni, addig felesleges is lenne velük tárgyalóasztalhoz ülni.

FOLYAMATOS FEJLŐDÉS, LINEÁRIS JÁTÉKMENET. Úgy hiszem, keveseket lep majd meg, hogy a Battle Magesben az ütközeteket túlélő egységek és a főszereplő karakter is folyamatosan fejlődik a játék folyamán. A fantasy gyökerű játékok esetében jellemzően igen vékony, az RPG és az RTS közti határon ezúttal is átszivárgott a pontokban kifejezett és a játékos elképzelései szerint elosztható tapasztalat. A harci egységek három lépcsőben fejlődnek, és az alapértékeik automatikus növekedésén túl a játékos egy közelebbről még nem meghatározott diszciplínakészletből extra képességgel is felruházhatja őket. Az pedig még kevésbé meglepő, hogy a küldetésében előre haladó harci mágus tudása is folyamatosan gyarapodik, amit valóban pontszerűen lehet majd elosztani az összes képesség között. Ez nem kevéssé fog kedvezni az egyéni játékstílusnak, hiszen teljesen más az Orkok Hadurával vagy a Tűzmágia Nagymesterével csatába indulni.

Az egyénieskedés, meg a hősi küldetések véget is érnek a főszereplőnél, a Battle Mages világa ugyanis nem tolerálja a kalandozókat. Azért néhány kiemelt szereplőre lehet számítani, hiszen lesz olyan küldetés, amelynek egyetlen célja egy híres idéző mágus „besorozása”, ám ezek egyszemélyes csapattestek és nem hősök.

A mai játékokba egyre ritkábban bevállalt lineáris játékmenet okát megint csak a részletesen kimódolt kerettörténethez ragaszkodásban érdemes keresni. A választás szabadságának elvesztéséért a fejlesztők a küldetések változatosságával szeretnék kárpótolni a játékosokat. A területek felügyeletéért vívott nyílt színi ütközetek mellett lesznek várak elfoglalását vagy épp megvédését feladatul állító mozzanatok, de különlegesnek ígérkeznek a „kommandós” feladatnak csak a fantasy világ miatt nem nevezhető, lopakodós, beszivárgós, ellenségkikerülős missziók is. Az egymást szoros rendben követő események ellenére a játékos vezette sereg jellemzői küldetésről küldetésre változni fognak, ami annak köszönhető, hogy a program az adott terület és feladat függvényében meghatározza a parancsnokolható egységek számát. Egy egész tartományt átölelő hadművelet során hadtestekben lehet majd tervezgetni, de egy szoros elfoglalása, vagy valamilyen szorult helyzetből való kitörés közben mindössze néhány fegyveres felett lehet majd rendelkezni.

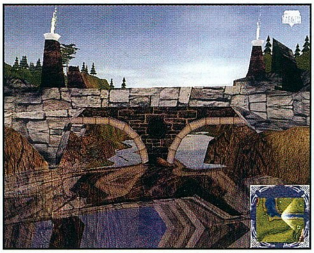
KINN IS VAGYOK, BENN IS VAGYOK. Az igen tág határok között váltakozó nagyságú területek komoly kihívást jelentettek a program grafikai motorját fejlesztő programozóknak. Az állóképekből láthatóan a minőséget egészen korrekt módon sikerült megtalálni, csupán az a kérdés marad nyitott a végleges,







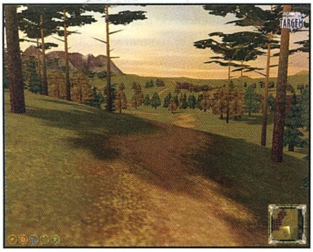






játszható verzió megérkezésére, hogy a szélben lengedező fákkal, messzi távlatokat feltáró látószögekkel együtt tényleg sikerül-e fenntartani folyamatosan az elfogadható sebességet, ugyanis a fejlesztők saját bevallása szerint annyira ütős motort hoztak össze, hogy még a tömegjelenetekben sem kell csúcskonfiguráció az ugrálásmentes megjelenítéshez. Ugyanakkor a lassan már két éve köszörült grafikus engine finomhangolása még mindig nem fejeződött be.

Ráadásul a játék nem csak külső nézetet használ. A minden stratégiai játékban megszokott, egységekre vonatkozó parancsok kiadása mellett ugyanis a játékos közvetlenül is beavatkozhat a történésekbe, és még csak nem is a fellegek felett lebegő mágusként, vagy biztonságos távolságból oda-odapörkölő neheztüzérségként, hanem a maga valójában elvegyülve emberei között. Szépen, belső nézetből lehet a csapatok élére állni, és mindenféle varázslatos, vagy fizikai ártalomnak kitenni az ellenséget. Pontosabban az élre állással azért csínján bánva részt lehet venni a küzdelemben, mivel a megátalkodott szörnyeket és élőholtakat vezérlő mesterséges intelligencia külön felkészült arra, hogy nem csak egyetlen csata, de a háború kimenetelét is eldöntse a játékos legyilkolásával.



Saját varázserején túl a játékos az önvédelemben és a támadásban is számíthat mágikus tárgyak segítségére. A már többször emlegetett aprólékos kerettörténet kidolgozóinak kreativitásába pedig szerencsére belefért, hogy ne semmitmondó plusz akárhányas kardok tömkelegét szórják szét a világon, hanem egyedi tulajdonságú varázstárgyakat agyaljanak ki. A több mint 50, többségében törpe eredetű ereklye között megtalálható például olyan gyűrű is, amelyik lehetővé teszi a varázslók számára, hogy egy időre démonná változzanak. A mágikusan és testi erejében is elsöprő, ezáltal utolérhetetlen szövetségest jelentő démon megidézése azonban nem veszélytelen. Amennyiben az alsóbb létsíkok lakója elragadja a mágus lelkét, akkor igencsak nagy rendet képes vágni saját csapataiban.

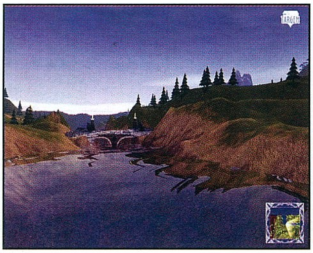
NYITOTT KÉRDÉSEK. Ma már szinte bármely kategóriába tartozó játékról elmondható, hogy félkarú óriás csupán, ha nem ad hálózati játékra lehetőséget. Hát még egy valósidejű stratégiai játékra mennyire igaz ez, hiszen semmilyen mesterséges intelligencia, még a Battle Magesben ígért folyamatosan „keményedő", a játékos stílusához is igazodni képes AI sem tudja felvenni a versenyt egy furfangos, és néha teljesen kiszámíthatatlan emberi játékossal. Ezt szerencsére orosz barátaink is tudják, és az biztos, hogy módot adnak majd a mágusok hálózati harcára. Csupán abban nem sikerült még megegyezni, hogy erre csak helyi hálózaton, vagy az interneten keresztül is nyílik-e erre lehetőség. Mintha egy csöppnyi ellentétet lehetne ugyanis felfedezni a kiadó részéről megszólaltatott producer és a fej-



lesztőknél kifaggatott projektvezető nyilatkozataiban. Amíg a Buka Entertainment mindenféle hálózatot, addig a targemes úr csak LAN kapcsolatot ígér, és kategorikusan nemet mond az internetes játékra. Ez így egy kicsit érdekes, tekintve, hogy alig néhány hónap van hátra a megjelenésig, és ilyenkor már inkább csak hibajavítani kéne a játékot, ha időben meg akarnak jelenni, nem pedig egész játékmódok beépítésbe belefogni. Akármilyen hálózatokat is támogat majd a program, az biztosnak látszik, hogy legfeljebb négy játékos vehet részt egy játékban, ami nem csak deathmatch, de tetszőleges szövetségben zajló, vagy a gép ellen folytatott kooperatív küzdelem is lehet.

Az pedig még a hálózati opcióknál is nagyobb kérdőjelet érdemel, hogy a trónkövetelőnek szánt program mennyire fogja beváltani a kiadó és a fejlesztők hozzá fűzött reményeit. A közzé tett részletek alapján ugyanis igen kétarcú játék képe sejlik fel, amelyik az egyik oldalról sok apró finomságot, felfedeznivaló lehetőséget és nagy teret ígér, ugyanakkor több területen is olyan korlátokat állít fel, amelyek a konkurencia programjaiban egyáltalán nincsenek.

SCHUERUE

















EVE: THE SECOND GENESIS

Fejlesztő: CCP > **Kiadó:** Crucial Entertainment > **Web:** www.eve-online.com

Rossz hírem van azok számára, akik már kilábalóban vannak a Freelancer okozta komoly mennyiségű folyadékveszteségből... Bármennyire is kezdett már mindenki örülni, hogy lassan távozhat a szenvedélybetegek osztályáról, nem lesz olyan egyszerű, mint várták. Hiába sikerült már segítség nélkül elbotorkálnia majdnem mindenkinek a büféig. Mire felépülnek, újabb hisztéria fogja hatalmába keríteni őket, mint minden űrstratégia/RPG-megszállottat. Aki úgy érzi, hogy jelenleg még az is iszonyatos erőfeszítésébe kerül a két hét folyamatos Freelancerezés után, hogy beleharapjon abba a hatalmas majonézes-szalonnás szendvicsbe, melyet kedvenc szőke nővérkéje tart a szája elé, az ne olvasson tovább. Ne tegye, mert az állapota sokkal súlyosabbra fordulhat perceken belül. (A szimptómák a szokásosak: egyre hevesebb légzés, tenyér izzadságmirigyeinek fokozott működése, doboló szív, gyors szemmozgás, majd eszeveszett notebook bekapcsológomb-keresés az ágy alatti rejtekhelyen...)

Hogy miért ez a figyelmeztetés minden hazai és külföldi nagyobb kórházban, napi háromszor? Természetesen azért, mert az EVE: The Second Genesis Massively Multiplayer Online RPG (MMORPG) játék lassan az utolsó tesztfázisába érkezik. Tehát újabb online világ kerül megnyitásra hamarosan, ahol az ember virtuálisan eltöltheti a szabadidejét, ezúttal az űrben garázdálkodva, kiaknázva annak mérhetetlen lehetőségeit. Milyen fincsi is, mikor részesei lehetünk egy birodalomnak, ahol csupa olyan cselekedetet hajthatunk végre, melyet talán sohasem áll majd módunkban a való világban. (Nono, nem abban :)) Gyakorlatilag erre épít minden MMORPG, nem is kis sikerrel, ugyanis akármerre nézünk, képernyőre tapadt szemgolyókat látunk szerte a világon, amelyek szeretetteljes fátyollal, remegve simogatják a képernyőn megtestesített karaktert. Ki-ki másra használhatja ezeket a virtuális világokat, de a legtöbben még mindig az egészséges kikapcsolódás és az új ismeretségek kialakítása végett nyomnak a CONNECT gombra.

A FEJLESZTŐK. A CCP nevű, eddig teljesen ismeretlen csapat fejleszti a játékot. Nemrég meghirdették, hogy bétatesztereket keresnek. Nagyon előrelátóan sakkoztak ezzel a lépéssel, hiszen ez a leggyorsabb módja a bugok eliminálásának, továbbá a lelkes teszterek rengeteg tapasztalatot és ötletet adnak át a fejlesztőknek, melyek kincset érnek a játékélmény növelésének szempontjából. Jelenleg a hetedik fázisban tartanak, szerény személyemnek a hatos fázisban sikerült csatlakoznia, így részlegesen ugyan, de szemtanúja lehettem a folyamatos fejlődésnek. Ez a CCP első projektje, így simogatják is rendesen, és teljes lelkesedéssel csiszolják, hogy termékük minél tökéletesebben csillogjon majd a boltok polcain. Itt kell megjegyezzem, hogy emelem parókám a csapat előtt, hiszen az a fórum, mely tisztán a tesztereknek van fenntartva, már több mint 28000 hibabejegyzést tartalmaz, melyet egytől-egyig kijavították. Egy biztos, nem kevés a hibalehetőség az univerzumukban.

Több ezer naprendszer, még több bolygó, rengeteg űrállomás, és mindez egy olyan hatalmas univerzumban, melyet, ha össze kellene hasonlítanom az eddig megjelent űrstratégiák berepülhető térképével, akkor eredményül azt kapnám, hogy az összes játék térképét összegyúrva, és azt megkétszerezve már-már elérem azt a gigantikus méretet, melyet az EVE: The Second Genesis nyújt. Az egész univerzum folyama-







tosan él, a felderített és felderítetlen területek, valamint a veszélyes és kevésbé veszélyes zónák váltakoznak, és természetesen az egész valósidőben működik.

MILYEN STÍLUST IS KÉPVISEL MAJD PONTOSAN A JÁTÉK? Bevallom, nagyon nehéz megfogalmazni, hogy az EVE több, rendes esetben külön játékként megjelenő stílus keveréke. A játékosok adott fejlettségi szintjétől és hatalmi pozíciójától függően változik, hogy kereskedelem, diplomácia, akció, avagy egyszerűen a szabad kószálás dominál a játékmenetben. Így némi Freelancer, enyhe Masters of Orion és egy jó adag Elite beütés érezhető, amit irigylendően komoly karakterfejlődéssel öntöttek nyakon.
Tény, hogy nem ez lesz az első MMORPG szórakozási forma, mert létezik már például az Ultima Online is, azonban az általam eddig látott összes variáció sokkal kisebb kaliberű világot mozgatott, mint az EVE. Ez mindenképpen vonzó lehet bárki számára, azoknak pedig főleg, akik most ismerkednek az online játékélménnyel, főleg kis hazánkban. Hiába, a méret számít! (Különösen akkor, ha a kedvenc málnaszörpös üveg űrtartalmáról van szó, amely legoptimálisabb pozícióját minden esetben a játékostól karnyújtásnyi távolságon belül veszi fel...)

A KARAKTERGENERÁLÁS. Itt kezdődik minden jó. Már a képeken is látszik, hogy a portrégenerálás külön művészet, kizárt az olyan eset, hogy a gémer ne találná meg azt az arcot, mellyel szívesen mutatkozna a többiek előtt a virtuális világban. (Annyira finom lehetőségek is rendelkezésre állnak, mint ajakszín, szemszín, fejdőlésszög, szemgolyó fókusziránya, cipőfűző színe, lábkörömhosszúság-módosító, szilikonmennyiség stb. :)) Nem mindegy persze, hogy a választható négy faj melyikét preferáljuk, vérmérséklet kérdése az egész, vannak harcosabb és békésebb fajok. A lekért információk alapján eldönthetjük, hogy a Caldari, az Amarr, a Minmatarr, vagy a Gallente nép sarjaként akarunk történelmet írni. Az már szexuális beállítottság kérdése, hogy a leendő játékos női, vagy férfi karakterre bök, a megkapott alaptulajdonságokban nem különbözik a két nem. A vérvonal-választás viszont már kőkeményen változtatja az attribútumokat, melyek 5 kategóriába sorolhatók: intelligencia, karizma, észlelés, memória és akaraterő. Ezután még mindig nincs vége a karakter polírozásának, mert kénytelenek vagyunk származást is választani, majd az iskolát, melyből érkezvén a megfelelő életelveket képviseljük.
Elismerő bólogatás az összetettséggel kapcsolatban mindenfelől a teszterektől, de a tapsikolás még elmarad, ugyanis még el kell osztani az RPG-kben szinte szokásosnak mondható pár szem feleslegesen himbálódzó pontot. Amint ez megvan, már csak a név beírása és a hitelesítés van hátra, majd egy csapásra a fő kezelőfelület terpeszkedik a képernyőre...

KEZELÉS, FINOMSÁGOK. A fejlesztők eléggé erőteljesen „Windózos" mintára alkották a főfelületet, ami talán nem is olyan nagy baj, mert számtalan ablakot kell figyelni a játék során, melyeket minimalizálhatunk a „tálcára". A képeken jól látszik az alsó részen elhelyezkedő temérdek információt tartalmazó, de nem felnyitott ablakocska-tenger. Tehát az EVE kezelőpultja átgondolt, jó rendszer, bal oldalt minden funkciót el lehet érni; ez már nagyon kevéssé valószínű, hogy változna a végső változatig. Középen a teszter a végtelen űrt, és egy szem, piciny kezdőhajót figyelhet meg minden szögből az egér mozgatása segítségével. Az űr még nem is annyira érdekes, meg hideg is van nagyon (látszik a hajó burkolólemezein tompán csillanó napfényben...), így mindjárt ugorjunk is a bal oldali sávra, mely sokkal figyelemreméltóbb.
A karakterlapon csodálhatjuk meg korábban összehozott remek portrénkat, és fejleszthetjük tulajdonságainkat a végtelenségig. Itt már nem az öt alapképességet befolyásoljuk a fejlesztésekkel, hanem egy sokkal összetettebb fastruktúra elvén alapuló halmazt, melynek csupán a töredékét volt módomban megismerni. Egy a fontos, hogy mivel az EVE világa folyamatosan evolválódó, de állandó világ, sohasem alszik. Tehát a karakterfejlődés nem áll meg abban az esetben, ha nem vagyunk online, hanem akkor is szerzi a tapasztalatot kedvenckénk, mikor alszunk, eszünk, moziban vagyunk, vagy éppen virágot ültetünk a kertben harcolva a darazsakkal... Így már sokkal kevésbé meglepő, hogy bármilyen szintlépés valós időben következik be. Ha például a hármasszintű „kereskedelmi rangot" négyesre akarjuk feltornászni, nem kell elcsodálkozni, és lefordulni a székről akkor, mikor a játék jelzi, hogy ez bizony 2 napba és 13 órába fog kerülni real time. A többi fülnél, mely már nem a fejlődésért felelős a karakterlapon, az implantok - boosterek tetszés szerint aktiválhatók, melyek további bónuszokkal ruházzák fel bébinket.

A Map gomb szintén a hasznosabb körökből való, hiszen az egérgörgő segítségével nagyon kellemes meglepetésben lesz részünk amiatt, hogy még min-













dig, még mindig és még MINDIG tart az univerzum, akármelyik irányban nagyítjuk, vagy kicsinyítjük. Az egyik képen a legnagyobb állapotát láthatjátok. Lenyűgöző méretek!
A Corporate Interface, azaz részvénytársaságok gomb már több ráncot juttathat a tapasztalatlan homlokokra, de talán ez a legizgalmasabb és legvonzóbb része az EVE birodalmának. Nagy vonalakban annyi a szerepe (mivel a béta állapot itt is határokat szabott a játékosok elképzeléseinek), hogy a szabadon kereskedő és lézengő embereket egy közös ügy érdekében, és legfőképp az egymással való kapcsolatteremtésre ösztönözze. Bárki alakíthat részvénytársaságot a játékban, melyekbe akárhányan beléphetnek, és hierarchikus rendszerben működve kereskedelemre, diplomáciára vagy akár háborúra is specializálódhatnak más társaságok ellen, ezzel is szorgos hangyabollyá téve a világot. Mindenhez pénz szükséges, így ehhez is, de a kincset érő kereskedelmi útvonalakat ugyanúgy lehet kamatoztatni, mint az ellopott tervrajzok segítségével illegálisan készített rakéták, hajtóművek, nemesfémötvözetek busás haszonnal történő eladását. A cégek foglalkozhatnak rengeteg dologgal, ha van elegendő pénzük, terjeszkedhetnek is, több hajót vehetnek, bolygókat vásárolhatnak, űrállomásokat építtethetnek pont úgy, ahogy a valós életben is tennék, miáltal a vezérkar és a dolgozók egyaránt egyre nagyobb hatalomra tesznek szert. A lehetőségek tárháza kimeríthetetlen, hiszen akár mesterien álcázott kémhálózatot is létrehozhat bárki, mely abból keresi a kenyerét, hogy a felderítetlen területeken mozgó más társaságok aktivitását jelenti le azok ellenfeleinek. Tény, hogy óriási konspirációk jöhetnek létre, ha az ész megfelelő kezekben van. :) Van egy olyan sanda gyanúm, hogy még ennél is többet tartogatnak a játékosok számára, ami egyenesen a hosszabb játékélménnyel párosuló katarzishoz vezethet.

A maradék temérdek gombról azért csoportosítva írok, mert mind a kommunikációval kapcsolatos. Az EVE jól is nézne ki, ha nem lehetne beszélgetni, levelezni, böngészni egy beépített browser segítségével (amely egyelőre abszolúte nem működött :)), kapcsolatokat ápolni, és minden olyan teljesen kommersz és ismert műveletet elvégezni, mint mikor chatel az ember. Külön csatornákon beszélgethetünk ellenségeinkkel, barátainkkal, legyünk bárhol az univerzum bugyraiban. Beépített hang alapú kommunikáció előreláthatólag nem szerepel a CCP „mi lesz még" listáján, ami nem is gond, arra ott a telefon. (Oké, Brazíliába azért nem ajánlom a telefont, akármennyire is meg akarnátok magyarázni az épp szétlőtt pórul járt másik játékosnak, hogy ti csak a chat gombra akartatok bökni, nem pedig a „minden rakéta tűz a legközelebbi célra" jelűre... :))

A hajó navigálását és a különböző alapműveleteket, mint a dokkolás, az ugrókapuk használata, a tutorial (igen, van az is már) egy pillanat alatt elmagyaráz, az irányítás semmivel sem nehezebb, mint bármely hasonló játékban. Egykettőre megtanulható, hogy milyen módon lehet a leggyorsabban kideríteni, hogy melyik bázis is van a legközelebb, vagy melyikbe szeretnénk eljutni. Hogy miért sietnénk dokkolni? Több okból is. Először is, dokkolni jó. Másodszor fontos, hogy a security rating (biztonsági mutató) az űr forgalmasabb részein magas, azaz az agresszívabb playerek nem támadhatnak meg minket csak úgy. Máshol már nem ennyire rózsás a helyzet, és amíg nincs tápos hajó, vagy több társ, aki fedezhet minket, addig majdhogynem az állomásokon kereskedve zajlik az újoncok élete, megérdemelten. :) Az újonc ne is pattogjon, hogy majd ő megmutatja, mert kapja a tarkójára a malteros lapátot, és az nem olyan kellemes. Mindent csak sorjában...

Egy-egy állomáson tartózkodni maga a Kánaán. A teljesség igénye nélkül az alábbi nyalánkságokkal bíbelődhetünk: hajófelszerelések, lopott tervrajzokhoz biztosított gyártósorok bérlése, új emberek toborzása, társaságok létrehozása, kibányászott ásványok újrafeldolgozása és nem utolsó sorban a klóngenerálás. Ez egyfajta mentése a karakternek, ugyanis az EVE nem szeretetszolgálat, így elhalálozás és pénzhiány esetén mindent elvesztünk, és máris generálhatjuk az új karaktert. A klónozással valamilyen mértékben elejét vehetjük az elhalálozás problematikájának, de a magasabb szintű klónok megfizethetetlenül drágák, és csak annyival jobbak, hogy elvesztett javainknak nem a 30, hanem mondjuk 45%-át kapjuk vissza. Eléggé morbid, de túlélésre, óvatosságra ösztönöz, továbbá egy újabb, csoportosulást forszírozó megoldás!

Milyen lesz a végtermék? Az EVE világa rengeteget fejlődött az elmúlt tesztidőszakban. Már most is stabilan képes kiszolgálni két-háromezer embert, ami a végső kódig - szerverenként - fel fog kúszni 5-6 ezer játékosig. Ez már valóban massively multiplayer jelzővel illethető. Az univerzum még itt-ott hiányos, még nincs annyira tele élettel, mint mondjuk a Freelancer folyamatos pörgése, rádióadásai, de a srácok már megformálták az üstöt, csak fel kell tölteni minden földi, avagy égi jóval. Már így is érezni benne azt, ami a legfontosabb a játékokban (akármilyen stílust is képviselnek), hogy maradandó és változatos élményt nyújt majd vásárlójának. Ez a sztoriorientált játékokban sokkal kevésbé marad meg pozitívumként, hiszen a főmonszter minden alkalommal ugyanúgy liheg a rózsaszín cipellőt viselő főhentes bébi nyakába, bármennyire is igyekszik az ember más tevékenységre sarkallni. Az EVE-ben fő sztori hiányában ez nem fordulhat elő, viszont akár úgy is fel lehet fogni ezt az alapesetben „hiányosságot", hogy mindenki maga irányítja a történetet sok ezer játékostársával együtt. Mindenki más céllal lép majd az EVE világába: a hatalom, a befolyás, a pénz, a kereskedelem, a kémkedés, az illegális plüssállatok Han Solo módjára történő szállítmányozása a békésen tudatlan többi játékos között mind-mind a játék része...

Sok minden változhat a megjelenésig, de már látni az alagút végét (és nem a vonat fénye az ;)), remélem, sikerült kedvet kapnia mindenkinek, akit vonz ez a műfaj, hogy legalább egyszer kipróbálja majd az EVE Online-t. Negatívumokról nehéz még írni, hiszen ott figyel a lelki szemeink előtt a „fejlesztés alatt" pecsét. A grafika rendben van, egy átlagosnak mondható gépen teljesen jól hasított 16X anisotropic filteringgel, 1024X768-as felbontásban. (Ez a legkisebb választható felbontás.) A minimum követelmény legalább(!!) GeForce 1 alapú kártya köré csoportosul.
Mire a cikket olvassátok, már talán vége is a tesztidőszaknak, így érdemes hetente érdeklődni kedvenc boltotok még kedvencebb eladókislányánál... Csak ne Évát keressétek onlány, mert akkor megsértődik, hanem a helyes kulcsszót tessék suttogni: EVE-Online. ■ Flatline

NITRO FAMILY



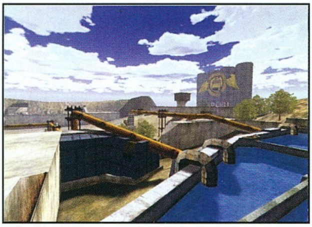
> **Fejlesztő:** Delphieye > **Kiadó:** még nincs > **Web:** www.nitrofamily.com

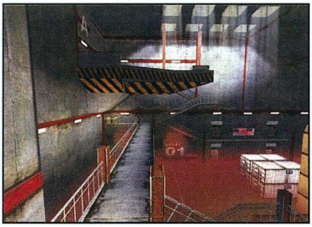
Amikor a játékos a First Person Shooter műfajról hall, egyre inkább a kis létszámú, abszolút profin kiképzett csapatok összehangolt akcióit felvázoló akcióprogramok jutnak eszébe, melyekben a játékos a csapat parancsnokát, vagy valamely más tagját személyesíti meg. Pedig a hőskorban szó sem volt semmi ilyesmiről, a Wolfensteinben, a Doomban, majd pedig a Quake-ben csak rohantunk, és lőttük, aki szembejön. De hát az idő halad, a vad ólompocsékolás is lassan a múlté, pedig vannak még olyan játékosok, akik nem feltétlenül lopakodni és parancsokat osztogatni szeretnének, hanem jól ellátni a galád ellenségek baját. Számukra készülnek azok a manapság a fentebb említettek alapján már idejétmúltnak is nevezhető programok, mint például a Serious Sam játékok, vagy a koreai Delphieye E3-mon bemutatkozó programja, a Nitro Family.

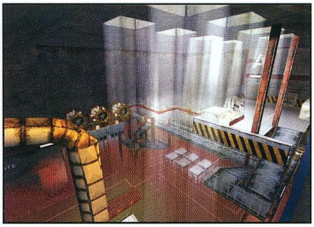
MI A MANÓ? HÁTTÉRSZTORIS FPS? Nézzük elsőként a játék háttértörténetét. Tudom, most sokan mondják, hogy mi a csudának FPS-hez háttértörténet, de a koreai fejlesztők úgy tűnik, fontosnak találták, hogy legyen némi magyarázat is arra, hogy miért rángatjuk a ravaszt szüntelen. Szóval, a közeli jövőben az emberiség teljesen megrokkan a pszichikai terhek alatt, és a világon mindenfelé depresszióban és egyéb modern betegségekben szenvedő céges zombikba ütközik az ember. Ez ugyebár nem tesz kifejezetten jót a termelékenységnek, így megszületik az úgynevezett Egészséges Család, melynek bárki tagja lehet. Apróbb gond, hogy az egészségességet jelen esetben a legális, és szinte ingyenesen beszerezhető drogok jelentik. A projekt egy jó évtizedig működik is, az emberek kábult agya valamelyest megfeledkezik a mindennapos gondokról, de egy dekás elteltével kezdenek előjönni azok a bajok, melyek az évtizednyi drogfogyasztás után meglehetősen természetesek. Rebellisek persze mindig akadnak, jelen esetben olyan galád lázongók, akik nem hajlandók használni az áldott drogokat. Ők Józanoknak nevezik magukat, és mindenáron megpróbálják elszeparálni magukat az Egészséges Család tagjaitól, a Követőktől. A kedves olvasó már biztos kitalálta, hogy mi következik: természetesen háború a két csoport között.

A háborúskodást azonban kivételesen a jók nyerik meg, és az Egészséges Család mögött álló cég, a Golden Bell a föld alá kényszerül. Vezetője azonban nem adja fel, és minden erejével megpróbálja megtalálni a kellemetlen mellékhatások ellenszerét. E kutatás végső szakaszában újszülött gyermekekre van szükség a sikerhez, így ezek eltűnései egyre gyakoribbá válnak. A Golden Bell akkor követi el a legnagyobb hibát, amikor elraboltatja a különleges képességekkel felruházott Victor Chopski gyermekét, Red Chief Chopskit, így a Chopski család lassan megkezdi mindent elsöprő bosszúhadjáratát a cég ellen.

SAMREVALÓ GRAFIKA. A történet bemutatása után vessünk néhány pillantást a grafikára, már csak azért is, mert a játék alatt a bevezetőben összehasonlítási alapként szolgáló Serious engine, vagyis a Sam motorja dolgozik. Aki játszott a Second Encounterrel, annak aligha kell bemutatni,

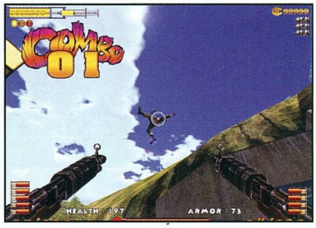












hogy ez mit jelent, de akik nem vettek részt Sam Stone mitológiai hadjáratában, annak elmondjuk, hogy nagyon részletesen kidolgozott, színes háttérekre, ügyesen animált ellenfelekre számítson, és a legfontosabb, hogy nem kell különösebb erőművel rendelkezni, hogy a program rendes felbontásban is elfogadható sebességgel fusson.

Fegyverek és egyéb háztartási eszközök. „A végső fegyverrendszer, melyről mindig álmodtunk egy FPS-ben" – olvasható a játék hivatalos oldalán. Hogy mit takar ez az önbizalomhiánytól nem szenvedő kijelentés? Azt, hogy a játékosnak lehetősége van egyidejűleg mindkét kezében egy-egy, különböző fegyvert használnia. Nem arról van szó tehát, hogy mondjuk egyszerre két pisztolylyal, vagy valamilyen hasonlóan kevéssé hatékony eszközzel puffogtatunk, hanem akár a legbrutálisabb fegyvereket is kombinálhatjuk. Szintén ide tartozik, hogy nem mindegy, hogy hol találjuk el a kiszemelt áldozatot. Lerobbanthatjuk végtagjaikat, vagy akár fej nélküli lovassá is változtathatjuk őket, sőt, a legagresszívabb játékosok még avval is szórakozhatnak, hogy valamelyik nagy erejű fegyverből származó jól irányzott lökettel felrepítsék a levegőbe a szerencsétlen ellenfelet, majd a másik kezükben tartott ágyúval darabokra szaggassák. Ilyesmiről azért még Sam sem álmodott.

Az arzenált illetően aligha fognak panaszkodni, akik szeretik a különleges, extrém gyilkoló eszközöket, de nem maradtak ki a klasszikus darabok sem, mint például a First Person Shooter játékok elmaradhatatlanná vált kelléke, a shotgun. A fegyvereket gyakorlatilag két csoportba oszthatjuk: vannak nem túl nagy területen romboló, ámde igen hatékony csúzlik, mint például a szintén klasszikusnak számító távcsöves puska. Ezekkel tudjuk például könnyen megszabadítani ellenségeinket bizonyos testrészeiktől, például a fejüktől. A második kategóriába tartoznak azok a fegyverek, melyekkel hatalmas pusztítást tudunk véghezvinni az ellenségen, mint például a rakétavetők, az aknavetők és egyes futurisztikus fegyverek. Hátrányuk, hogy egyrészt nem minden sarkon fogunk rájuk találni, és a hozzájuk való lőszer sem valami általános dolog. Szerencsére a Nitro Familyben nem az ellenfelektől való zsákmányolás az egyetlen módja, hogy fegyvereket, illetve lőszert szerezzünk. Az ellenség hatékony aprításának következtében nemcsak vérszemet, hanem pénzt is kapunk, melyen vásárolhatunk ólmot és ágyúkat. Üzletek persze nincsenek minden sarkon, hanem fel kell keresnünk bizonyos karaktereket, például a szerencsére gyakran felbukkanó Chard Maxtront, vagy a feltűnően dekoratív Lisát, aki ellát minket a szükséges dolgokkal.

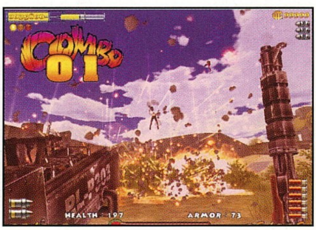
Hősök és antihősök. Victor Chopski – ha nem mondtuk volna, a játékos őt alakítja – nem egyedül veszi fel a harcot fia elrablóival, hisz ez mégiscsak családi ügy. Segítségére van gyönyörű felesége, Maria is, aki szintén rendelkezik néhány különleges képességgel, és most nem a mellbőségére gondolunk. Hogyha nagy a gáz, vagyis túl sok ellenség nyüzsög férjura körül, aki történetesen lőszerben is híján van, a kedves és hű feleség feltűnik a levegőben, és egy kis szőnyegbombázással hozza az ellenség tudtára, hogy nem szép dolog többen támadni egyetlen fickóra. Persze a Samen nevelkedett játékosok, akik bizonyára megmosolyogják ezt a lehetőséget, ki is hagyhatják a mókából az asszonyt ezzel némileg felsrófolva a játék nehézségét.

A jók után lássuk a rosszakat és a csúfakat, vagyis az ellenségeket. Természetesen ők mindannyian az Egészséges Család tagjai, így a drogok az ő testükön és elméjükön is végrehajtottak némi átalakítást.

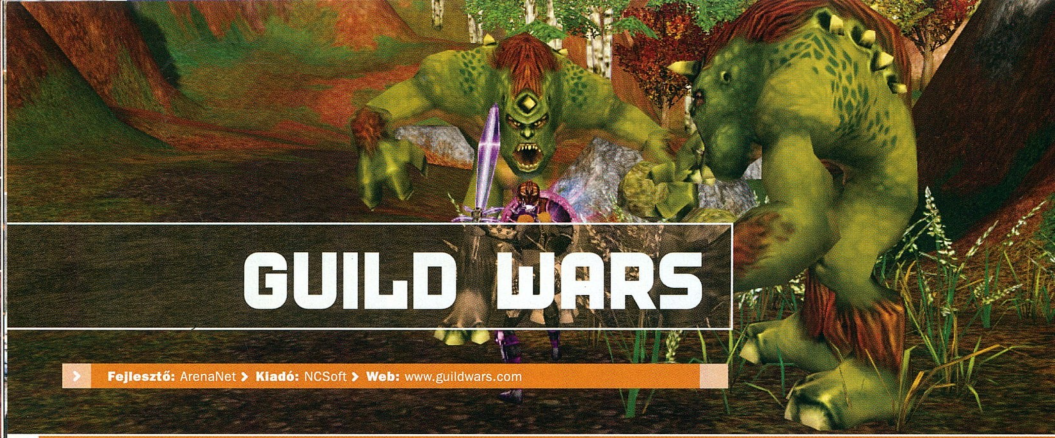
Az ellenfelek egy része hagyományos fegyverekkel harcol, mások viszont villámokkal is támadhatnak, a legelvetemültebbek pedig varázsolni is képesek. Utóbbi kategóriába tartozik a lamon nevű gazfickó, aki általában jól elrejtőzik, és különleges képességével társakat, vagyis számunkra ellenségeket idézget. Az ellenfelek egyébként amellett, hogy halálosak és veszélyesek, meglehetősen szórakoztató látványt nyújtanak, már ha marad a játékosnak ideje a külalakjukkal foglalkozni. Kifejezetten röhejes például a fodros blúzos, kétmázsás matróna, vagy a túlméretezett házikoca hátán lovagoló eszement katona, de az említett lamon se semmi a szőke mellszőrzetével. Újabb párhuzam a Serious Sammel, hogy az ellenfelek ősei között most sem vélhetjük felfedezni Albert Einsteint, vagyis meglehetősen esztelenül rontanak ránk, és próbálnak mélyhűteni bennünket. A varázslatokat és a távolsági fegyvereket használók azért nem teljesen balgák, de a többség a számbeli fölény sikerében bízik.

Konklúzió. Kétségtelen, hogy a Nitro Family nem azoknak a játékosoknak íródott, akik a Delta Force, a Rainbow Six és hasonló sorozatok hangulata miatt kedvelik a First Person Shooter műfajt, hiszen a játékban gyakorlatilag egyetlen feladatunk, hogy mindenkit eltegyünk az útból, és lehetőleg láb alól. Viszont mivel a Squad Based Tactical Shooter kategória tagjaival lassan Dunát lehet rekeszteni, szükség van ilyen programokra is, melyek a kategória eredeti célját, a folyamatosan pörgő akció általi szórakoztatást elevenítik fel. ■ **Trasher**









GUILD WARS

> **Fejlesztő:** ArenaNet > **Kiadó:** NCSoft > **Web:** www.guildwars.com

MMORPG, vagyis Massively Multiplayer Online Role Playing Game. Egyre több játékkal találkozhatunk, melynek dobozán ott virít ez a betűhalmaz-szörnyeteg, mely a kizárólag Interneten keresztül játszható szerepjátékokat rejti. A kezdeti szárnypróbálgatások után (pl. Meridian 59) egy igazi klasszikus, az Ultima került fel a hálóra, majd jött a máig a koronát a fején illegető EverQuest, és szép sorban jelentek meg a reményteli, illetve kevéssé reményteli trónkövetelők. Az ember úgy vélné, hogy már javában betelt a piac, de mindig jelennek meg újabb és újabb próbálkozások. Ezek táborát fogja gyarapítani a koreai NCSoft Guild Wars című programja, melyben minden klasszikus MMORPG-elem megtalálható – a kérdés csak az, hogy miért pont ez a játékot válasszuk?

AMI SABLONOS... Na igen, a Guild Warsban tényleg megvan minden tipikus elem. Adva van egy középkori hangulatú fantasy világ, melyben klasszikus fajok klasszikus kasztokba tartozó képviselői ütlegelik egymást klasszikus szörnyetegekkel. Ha ezt sikeresen teljesítik, akkor kincseket és pénzt markolhatnak fel, képességeik pedig a tapasztalati pontoknak köszönhetően fejlődni fognak. Szintén megszokott, hogy a fejlesztők úgy „kalibrálják" az ellenségeket, hogy minden szinten célszerű legyen társainkkal összefogva nekiállni a kalandozásnak, és az sem tér el a szokásos sémáktól, hogy szinte bizonyosan csak az ügyesen megtervezett taktikával arathatunk győzelmeket.

ÉS AMI NEM... Akkor tényleg felmerül a kérdés, hogy miért pont a Guild Warsba vessük magunkat bele az EverQuest vagy például a Dark Ages of Camelot helyett? Először is, a világ melyet bejárunk, nem áll hatalmas senki földjékből, melyeken át kell verekednünk magunkat, hogy valamilyen civilizáció nyomaira bukkanjunk. Más hasonló játékokkal ellentétben sokkal könnyebben fogunk városokra bukkanni, melyekben igazán zajlik az élet. Szintén nem szokványos, hogy ugyan szerepelnek kasztok - harcos, vándor és nekromanta - a programban, de nem mindjárt a játék elején kell választanunk közülük. Elsőként amolyan ízlelj bele mindenbe küldetéseket fogunk kapni, és csak ezek teljesítése után válhatunk harcossá, vándorrá, vagy hullamágussá.



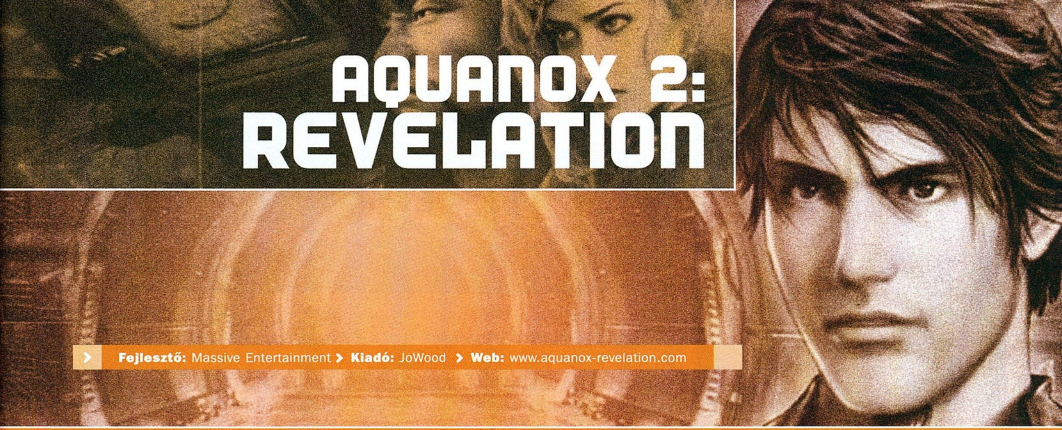
SZAKÉRTŐ KEZEK. A fejlődés kulcsa a szakértelmeken alapul. A játékos választ egy hivatást, és ennek megfelelő szakértelmekkel fog rendelkezni, de később belekontárkodhat kollégái foglalkozásaiba is. A skillek között találkozhatunk olyanokkal, melyek a mi karakterünkre vannak közvetlen hatással, vannak, melyek egy adott célponttal, mondjuk az ellenséggel tesznek valamit, és akadnak olyanok, melyet meghatározott területen belül fejtik ki hatásukat. Utóbbiak esetében vigyázzunk, mert nem válogatnak a kendermagban, hanem mindenkire hatnak. Ne lepődjünk meg például, hogy a gyógyító szakértelmet vesszük elő a tarsolyból, mely mivel területre hat, szépen meg fogja gyógyítani a minket gyepáló szörnyetegeket is. A személyre, vagyis jelen esetben az ellenségre ható skillek közül megemlíthetjük például a backfire szakértelmet, mely kifejezetten sunyi játék. Ennek hatására az áldozat a szakértelmünk szintje függvényében szenved el sérülést, hogyha bármilyen skillt szeretne használni. Gondoljuk el, szerencsétlen gyógyítaná magát, mire még több kék-zöld folt jelenik meg rajta...

A szakértelmek mellett karakterünk különleges képességekkel is rendelkezik, melyek szintén a választott kasztjának függvényei. Ezek a szakosodások igazán hasznosak az adott osztályba tartozó hősnek. A harcosé például életerejének gyors regenerálódását, a varázslóé pedig a varázslatokhoz szükséges energia gyors újratermelődését segíti.

HOLLÓ A HOLLÓNAK... Az online szerepjátékokban mindig kényes kérdés a karakterek közötti küzdelem. Noha még nincs határozott döntés evvel kapcsolatban, felvetődött egy igen érdekes ötlet. Ennek értelmében a játékosokból álló céhek és csoportok belépnének egy úgynevezett Player vs. Player mission arénába, ahol megküzdenének egy véletlenszerűen kisorsolt, de hasonló kvalitású csapattal. Ha győznek, továbbjutnak a következő arénába, ahol szintén egy első körös győztessel mérnék össze erejüket. Aki mindenkit legyőzött, elfoglalhatja a király kastélyát, és jutalmul a mindenkit maga mögé utasító szervezet zászlaja fog lengedezni a világ jelentős pontjain.

ÖSSZEGZÉS, AVAGY CSAK EGY A SOK KÖZÜL? Mivel minden MMORPG-fejlesztő próbál mindenféle újdonságot kitalálni játékába, hogy portájára édesgesse a gyanútlan játékost, nehéz eldönteni, hogy a Guild Wars újításai elegendők lesznek-e ahhoz, hogy a leendő kalandozó ne valamelyik másik feltörekvő trónkövetelőt válassza, vagy ne maradjon meg valamelyik klasszikusnál...

TRASHER



AQUANOX 2: REVELATION

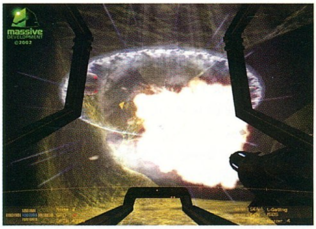
> **Fejlesztő:** Massive Entertainment > **Kiadó:** JoWood > **Web:** www.aquanox-revelation.com

Az első rész közepes fogadtatása nem törte le a Massive fejlesztőit, az eleinte küldetéslemeznek induló Revelation hamarosan teljes értékű folytatássá nőtte ki magát. A szemet gyönyörködtető grafikát most is a krass motor biztosítja, bár jelentős ráncfelvarráson esett át az elmúlt két évben.

A folytatásban teljesen új karakterként (ez a tapasztalatlan ifjonc William Drake néven fut) kell irányítanunk a családi vállalkozás teherhajóját. A jó öreg Emerald „Dead Eye" Flint sem került süllyesztőbe, ez idő tájt Aqua egy egészen más pontján igyekszik menteni az irháját (a pletykák szerint a két szál a jövőben valamikor összekapcsolódik, de elképzelhető, hogy erre a fejlesztők csak az Aquanox 3-ban kerítenek sort). Szegény Drake már az első küldetésben pórul jár, egy kétségbeesett S.O.S hívásra otthagyja üresen a teherhajót, majd visszatérvén megdöbbenve konstatálja, hogy távolléte alatt egy kincsvadász bagázs fészkelte be magát a fedélzetre, és eszük ágában sincs odébbállni. Drake kénytelen-kelletlen csatlakozott a társasághoz, tőlük kapja ugyanis a megélhetését biztosító küldetéseket. Az általunk tesztelt verzió meglehetősen korlátozott ideig engedett játszani, de a hozzávetőlegesen 10 küldetés így is elegendőnek bizonyult arra, hogy felmérjük, milyen is lesz a végleges változat.

A Revelation színösszeállítása nagyot változott, a barnás-szürkés árnyalat elsőre igencsak furcsa az Aquanox (kissé rikító) színvilága után. Kifejezetten a rajongók kérésére változtattak az irányításon is, mely a rossz nyelvek szerint leginkább víz alatti Quake-re hasonlított. Az oldalazás megmaradt, viszont most már tetszés szerint bukfencezhetünk is a tengeralattjárónkkal. Akinek ez nem lenne elég, az választhatja a szimulátor módot is, amelyben a hajónk a fizika törvényeinek engedelmeskedve mozog. Kipróbáltam ezt a lehetőséget is, de az igazat megvallva gyorsan visszakapcsoltam „arcade szintre", még a leggyengébb hajó is túl gyorsan legyalázott.

Tengeralattjáróból összesen négyfélét használhatunk, ezeket azonban először ki kell érdemelnünk (vagy bénító fegyverek használata után hadizsákmányként is a birtokunkba kerülhetnek). A küldetések teljesítéséért fegyvereket, kiegészítőket vagy pénzt kaphatunk; ez nagyban függ attól, hogy milyen hatásfokkal működtünk harc közben. Küldetésen belül lehetőségünk lesz titkos feladatokat



is teljesíteni, ezekért komoly jutalmakat zsebelhetünk be (fegyver prototípus, nagy erejű torpedók...). Igen komoly fegyverarzenált vethetünk be a mélységben leselkedő ellenfelekkel szemben. A hagyományos gattling és plazmafegyverek mellett felbukkannak a bénító (EMP) és a lézerágyúk is, ezek nélkül esélyünk sincs a komolyabb ellenfelekkel szemben. A legnagyobb csatahajók ellen persze csak a torpedók bevetésével érhetünk el sikereket, az Aquanox 2-ben jó néhány típus közül választhatunk.

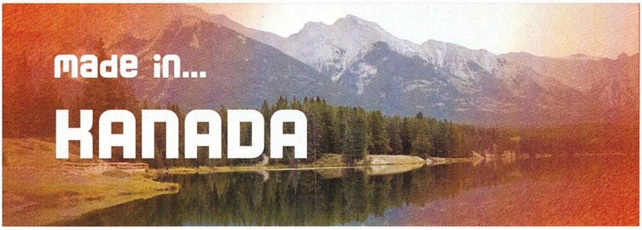
A hajókon, illetve a tengeralatti bázisokon a klasszikus kalandjátékokat idéző módon kommunikálhatunk a környezetünkkel, így juthatunk előre a történetben, illetve kaphatunk új küldetéseket. Az első rész botrányos hangszínészei szerencsére már a múlté, az új szereplők profi munkája nagyban hozzájárult a pozitív összkép kialakulásához.

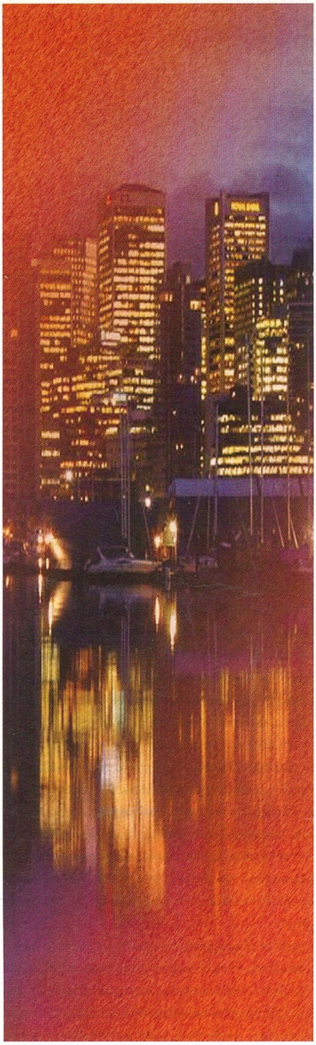
A pontos megjelenésről egyelőre nincs megbízható adatunk, még a magyar forgalmazó sem tudott pontos dátumot mondani. Az biztos viszont, hogy a fejlesztők gőzerővel dolgoznak a mesterlemez elkészítésén, és ha hinni lehet a pletykáknak, akkor a megjelenéssel egy időben angol nyelvű játszható demó is felkerül az internetre. ■ **Mocsy**











Ebben a hónapban úgy gondoltam, világbeli kalandozásaink célpontját a zene hatására választom meg, és mivel nemrég vettünk részt egy emlékezetes Bryan Adams koncerten, így az ő szülőházáját, Kanadát választottam célpontnak. Ez az ország úgyis kedves a szívemnek, hiszen itt készültek többek között az örök kedvenceim is, és remélem, egyszer magam is ellátogathatok oda...

BIOWARE CORP.

www.bioware.com

Ennek megfelelően kezdeném is az 1995-ben „Küldetésünk a világ szórakoztatása" szlogennel alapított BioWare-rel, amely most több mint 130 embert foglalkoztat. A cég első programja, az 1996-ban kiadott Shattered Steel még viszonylag szerény, 170 ezer példányban fogyott, ám az 1998-ban megjelent Baldur's Gate számtalan díjat besöpörve több mint 2 millió példányban kelt el. Ezt követte a program kiegészítője (Tales of the Sword Coast), majd az MDK2, amely Sega Dreamcastre már 2000 márciusában, míg PC-re májusban jelent meg (sőt, egy évvel később Armageddon alcímmel, kicsit feljavított változatban kiadták PS2-re is). Még ugyanebben az évben elkészült a Baldur's Gate második része, a Shadows of Amn, amely megismételte elődje sikereit, és csaknem másfélmillió példányt vettek belőle, míg a következő nyárra kiadott kiegészítőből már „csak" félmillió fogyott. A mai napig a Baldur's Gate sorozatból 4,5 millió kelt el!

Legutóbb kiadott munkájuk az osztott sikert aratott Neverwinter Nights. Sokaknak nem jött be a körülbelül százórás egyjátékos történet, ám a multiplayer módban mind a mai napig rengetegen játszanak vele, és lassan már megszámlálhatatlan mod is készül a programhoz, így ezek után nem meglepő, nyilván mindannyian tudjátok, hogy hamarosan megjelenik a kiegészítője, amely számos újítást hoz majd a játékmenetbe is.

A cég profiljához tartozik az is, hogy motorjukat a Black Isle Studios több szerepjátékához is licencelte (Planescape: Torment, Icewind Dale I., II.)

A cég jelenlegi fejlesztéseiről részben már beszámoltunk, hiszen a 2000 júliusában kötött egyezség szerint a LucasArtsszal közösen készül az első SW RPG, a Knights of the Old Republic, amelynek a megjelenése sajnos egyre csúszik... Ám a BioWare műhelyében egy másik szerepjátékon is dolgoznak, amelyik még igen titkos, de lehet az E3-on lerántják róla a leplet.

BLACK BOX GAMES

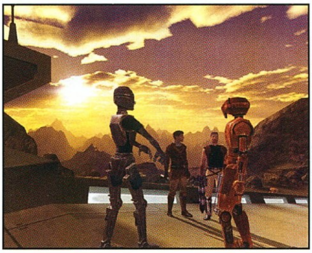
www.blackboxgames.com

Talán kevesen ismerik az 1998-ban alapított Black Box Gamest, hiszen a 2000-ben az EA-hez csatlakozott fejlesztőcsapat munkáival többet szerepel a konzolos piacon. Ám mégis feltétlenül említést érdemelnek, hiszen PC-re ők készítik a NHL 2004-et és a Need for Speed Undergroundot is.

STRATEGY FIRST

www.strategyfirst.com

Erről a cégről talán Mocsy tudna igazán szívhez szólóan írni, hiszen nagy rajongója a Disciples sorozatnak, amelyet bizony ők fejlesztettek. A québeci székhelyű, 4 fő által alapított Strategy First természetesen nem csupán fejlesztőcég, kiadóként is működik már a kezdetek kezdetétől. Az 1990 óta egyre terjeszkedő, napjainkban már több mint száz alkalmazottal dolgozó Strategy First mint fejlesztő először saját sportjátékkal (Solid Ice) debütált a piacon, majd ezt követte Man of War első, majd második része és a Disciples: Sacred Lands (1999), amelynek Gold verzióját éppen az előző számunk mellett vehettetek kezetekbe. A 2002 elején megjelent második rész a Dark Prophecy címet kapta, és ebben a hónapban ezzel csiszolhatjátok körökre osztott fantasy stratégiai képességeiteket, ami nem is árt, hiszen a nyáron két kiegészítő is megjelenik a programhoz, a Guardians of the Light és a Servants of the Dark.





A Strategy First, nevéhez illően, nem hagyta cserben a kevésbé álmodozó kedvű stratégákat sem, a cég hírnevét öregbíti a tavaly novemberben kiadott O.R.B., és nyárra nekik készül a Nexagon: Deathmatch...

RELIC ENTERTAINMENT

www.relic.com

Következzen egy újabb stratégiai gyöngyszemeket készítő cég, a Relic. Az 1997-ben, Vancouverben alapított stúdió az 1999-ben kiadott Homeworlddel azonnal szilárdan megvetette lábát a piacon, így nem csoda, hát, hogy az idei év elején már a Microsoft oldalán debütált az Impossible Creaturesszel, amelyhez éppen most készít ajándék kiegészítőt (lásd híreinket). Jövő évre azonban másik partnert választottak, hiszen a THQ pár hete jelentette be a két cég jövőbeli stratégiai együttműködését.

DIGITAL EXTREMES

www.digitalextremes.com

Szerintem minden Pinball-fanatikus ismeri e cég nevét, de vigyázat, a csapatot nem szabad összekeverni a Digital Illusionsszel, akik szintén nagy flipperőrültek!

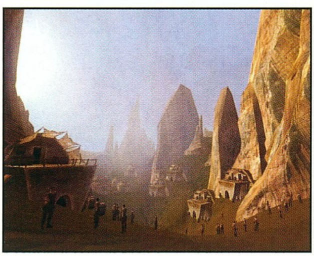
Az 1993-ban James Schmalz által alapított Digital Extremes shareware játékokkal vetette meg a lábát a piacon, a 10 hónap alatt fejlesztett, assembly nyelven írt Epic Pinball mindmáig szerepel a legsikeresebb shareware játékok örökös top listáján. A sikeren felbuzdulva készült el később az Extreme Pinball (amelyet már az EA adott ki), majd a csapat részt vett egy forradalmi motor készítésében is, amely végül az Unrealben debütált!

Jelenleg a cég torontói stúdiója az első Xbox programját fejleszti, míg Londonban tovább készülnek a PC-s programok, köztük a Dark Sector is.

S2 GAMES

www.s2games.com

A film, a tudományok, a művészetek és az üzleti élet területéről toborozta össze alapító tagjait az S2 Games, akik a Silverback motor megalkotásával új szintre kívánják emelni a fantasy világok lehetőségeit. Ráadásul egyből új játékkategóriát is teremtenek, az RTSS-t (Real Time Strategy Shooter). Megfeszített munkájuk gyümölcse hamarosan SAVAGE: The Battle for Newerth címen lesz kapható, melyet természetesen bemutatnak az E3-on is...



BEENOX STUDIO

www.beenox.com

A 2000-ben alapított Beenox viszonylag ifjonc még a cégek között, ám azonnal kiadóként és fejlesztőként is megjelent a nemzetközi piacon. Szinte minden platformra készítenek játékokat, Xboxra is. A cég jelenleg egy új 3D technológián dolgozik, amelyet Goliath névre kereszteltek, ám emellett éppen e hónap elején jelentették be a készülő Kelly Slater's Pro Surfert, amelyet bizonyára érdeklődve fogadják majd a Tony Hawk's Pro Skater sorozat kedvelői is, akik minden bizonnyal alig várják ez utóbbi, már béta állapotban lévő program negyedik részének megjelenését.

A Beenox háza táján még nagy a csend a már régen bejelentett The Vatz körül, ami valószínűleg az ehhez készülő motor (az említett Goliath) miatt lehet, de az is elképzelhető, hogy csak az E3-ra tartogatják a puskaport...

SIR-TECH CANADA

www.sir-tech.com

Zárjuk a sort egy nagy öreggel! A Sir-Tech története igen régre nyúlik vissza, hiszen nem más, mint a legendás Wizardry sorozat kapcsolódik a nevükhöz. Legutolsó (nyolcadik) részét már PC-re jelentették meg, a nem is túl távoli múltban. Hatalmas lépés az 1984-es Wizardry 1: The Proving Grounds Of The Mad Overlord vektoros belső nézetéhez képest az immáron 3D gyorsítót használó, gyönyörű környezetben játszódó RPG. A Sir-Tech igyekezett az évek során lépést tartani az új technológiai vívmányokkal, ennek eredménye a legutolsó Wizardry fejezetként magáért beszél.

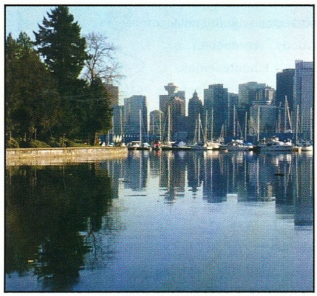
Ian Currie és felesége (az alapítók) sok viszontagságon mentek keresztül, végül mindig sikerült eljuttatniuk a nagyközönséghez játékaikat, melyet a világ elsősorban jó játszhatóságukról, hihetetlen sokrétűségükről ismerhetett meg. Sok cég elismerte, hogy a Currie család felfogásának van létjogosultsága, miszerint egy női szem aranyat ér, ha játékfejlesztésről van szó. Elég megemlíteni az első igazán nagyot durranó alkotásukat, a Jagged Alliance-t, mely kétségtelenül az 1994-es év legjobb körökre osztott stratégiája volt, kalandelemekkel fűszerezve. Ezután eltelt 5 év, míg a Jagged Alliance 2 hosszas kiadókeresés után elért a boltok polcaira, és végül (szerencsénkre) eljutott mindenkihez. Sőt, a fejlesztők 1 évre rá még egy küldetéslemezt is kipasszíroztak magukból hozzá, amely már nem volt megfelelően innovatív, így hamar a feledés homályába merült.



Elsősorban az jelentette a Sir-Tech számára a legnagyobb akadályt, hogy mindig az utolsó pillanatban mentek el kiadót keresni. A filozófiájuk az volt, és a mai napig az is maradt, hogy szeretik a kész játékot bemutatni, nem technológiai demókra és szép renderekre hivatkoznak, ha meg akarják nyerni valamelyik nagyobb kiadót. Ez 5 éves fejlesztési idő alatt eléggé nehézkessé teszi a sikeres kommunikációt. Így került majdnem veszélybe a Wizardry 8 is.

Jelenleg a Jagged Alliance 3-at fejlesztik, bár a csapat egy része visszavonult. A kemény mag a kisebb anyagi nehézségek ellenére jelen van, és Currie-ék neve sokak számára örök garancia a minőségi játékokra.

Remélhetőleg rengeteg új információ birtokában, találkozunk a következő hónapban valamelyik napsugaras, tengerparti országban! ■ LILY



AKIK KIMARADTAK...

BattleGoat Studios
www.supremeruler2010.com

Cosmologik
www.cosmologik.com

Insane Logics
www.insanelogics.com

SecondSun Entertainment
www.secondsunentertainment.com

Alternative Games
www.alternativegames.ca

Zap Dramatic
www.zapdramatic.com

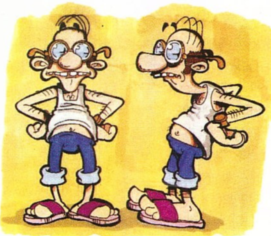


NEIGHBOURS FROM HELL

> **Fejlesztő:** JoWooD Studio Vienna > **Kiadó:** JoWooD > **Web:** www.neighbours-from-hell.com

Mostanában, itt az új évezred hajnalán a tévéműsorokban tombol a valóságshow-láz. Bár jómagam megkíméltem magam ezek figyelemmel kísérésétől, mégis van most egy olyan változat, amelyik felcsigázta érdeklődésemet, igaz, nem a televíziók képernyőjén. Különleges valóságshow főszereplői lehetünk ugyanis a JoWood május végén megjelenő játékában, a Neighbours from Hellben. A „Szomszédok a pokolból" című produkciót az édes bosszú jegyében népszerűsítik, és nem másról szól, mint egy unszimpatikus kövér szomszéd idegesítéséről, miközben a szerencsétlen igyekszik élni mindennapjait...

Szerencsétlen, mondom én, hiszen mindig is gondom volt a vígjátékok megfelelő feldolgozásával, voltak filmekben olyan helyzetek, amelyeken a mozinézők dőltek a röhögéstől, nekem meg csak peregtek a könnyeim, és anyu nem tudta, mi bajom van. Így aztán kicsit ódzkodva vágtam neki Woody szerepében a show küldetéseinek, bár nem is egy szomszéd akadt már a környezetemben, akit magam is szívesen „megvicceltem" volna, hisz jelenleg is panellakásban lakom, így nem hiszem, hogy ecsetelnem kellene, mi mindenen megyünk keresztül nap, mint nap. De végül is felfogható ez hangulatnak is... és az alattunk lakó már nem köszön, szóval a jó szomszédság ritka, mint a fehér holló.



SZEZONOK ÉS SZINTEK. A hazai forgalmazótól kapott tesztverzió még csak az oktatórészt és három szezont (összesen 17 küldetést) tartalmaz, így mindaz, amit leírok, csupán pillanatkép. E néhány küldetésben (és majd a játék egészében is), nem más a feladat, mint az, hogy a szomszéd lakásában összeszedjünk és felhasználjunk mindenféle tárgyat, amellyel kellemetlen meglepetéseket szerezhetünk neki, jól felidegesítve ezzel őt, egyben örömet okozva a közönségnek. Mindezt lehetőség szerint úgy kell elkövetnünk, hogy Flabby Fatso folyamatosan dühös legyen nem hagyva, hogy a lelkiállapotát jelző mutató a nyugalmi szintre süllyedjen, így többször is az idegösszeomlás szélére kergethetjük növelve ezzel show-beli teljesítményünket, népszerűségünket.



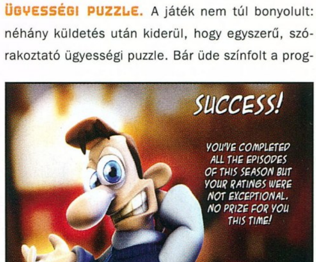
A kezdeti bemelegítés (és oktatás) után az első szezonban még csak két szinten garázdálkodhatunk. Mint később, most is ki kell figyelnünk Flabby mozgását, és olykor el is kell bújnunk a szekrényben (később, ha lehet, az ágy alatt), hogy elkövethessük csínyeinket – például pillanatragasztót kenhetünk a távcsövére, összefirkálhatjuk szeretett édesanyja portréját, közvetve felrobbanthatjuk szülinapi tortáját, bedugíthatjuk a WC-jét stb. A lényeg, hogy gyorsan, Fatsot elkerülve összeszedjük az összes felhasználható tárgyat, majd lehetőleg úgy helyezzük el trükkjeinket, hogy ő az egyik dührohamból a másikba essen.

A következő szezonokban már bővül a tér (megjelenik a felső szint, majd az alagsor is), és szemfüles háziállatokra is ügyelnünk kell, hogy elkerüljük a leleplezést követő, Woody számára igencsak fájdalmas összecsapást. Szerencsére Mutt, a kutya és Chilli, a papagáj is rászedhető, sőt, gyakran szenderegnek is, ilyenkor átosonhatunk az általuk őrzött szobán...

ÜGYESSÉGI PUZZLE. A játék nem túl bonyolult: néhány küldetés után kiderül, hogy egyszerű, szórakoztató ügyességi puzzle. Bár üde színfolt a prog-





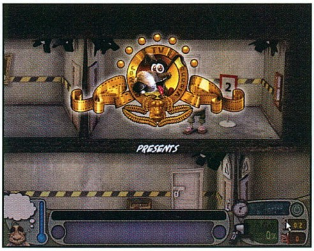


> RIVÁLIS - GHOST MASTER

A kora nyári szezonban a NfH egyetlen riválisa a tervek szerint Európában 1 héttel előbb megjelenő Ghost Master lehet. Bár a Sick Puppies programja 3D-s és több történetet ígér, tehát kevésbé puzzle jellegű, ám ötletei és humoros kivitelezése miatt bizony elcsábíthatna nem is egy játékost a NfH elől. Tippem szerint azonban az önfeledt mókára kiéhezett játékosok minden bizonnyal mind a két programot végigjátsszák majd a közelgő hőségben...









ramok jelenlegi palettáján, de hosszútávon nem tudom, mennyire lehet érdekfeszítő. Ebben a tucatnyi küldetésben a trükkök egy idő után nem voltak túl változatosak, igazi kihívást az jelentett, ha időlimiten belül és lehetőleg 100 %-ra akartam teljesíteni az összes feladatot (a minimum általában 70 % és bizonyos számú trükk felfedezése, aktiválása).

Valahogy többet vártam, izgalmasabb kihívást. Azt hittem, Flabby imádott anyja is, netán más lakók is felbukkannak a házban, az állatok kószálnak, ilyesmi. De a bugyuta fickó rendszeresen ismétli az aktuális nap teendőit, így csak mi magunk zavarhatjuk meg az események sodrását, legalábbis egyelőre.

HANGULAT. A játék hangulata megragadó és tagadhatatlan, a zene fergeteges. A csapat akusztikai felelőse be is vallotta, rendkívül élvezte ezt a munkát (ő készítette többek között az Industry Giant 2 és a Bean Breakers zenéjét is). A rajzfilmszerű grafika is rátesz egy lapáttal a hangulatra, az apró részletek jól kidolgozottak (bár zavaró momentum, hogy amikor Fatso úr kiveszi a fogsorát, majd kis trükkünk nyomán felordít, mégiscsak vannak fogak a szájában)...

Jó hangulat ide vagy oda, nekem sikerült a 3. szezon végére pont beleunni az egészbe. A feladatok és a visszatérő trükkök (banánhéj kihelyezése, üveggolyók szétszórása, vízbe vezetett vezeték, tűk a széken stb.) túl kézenfekvők voltak, sajnálatos monotonitást hoztak a játékba, még akkor is, ha az időzítésüket okosan kellett megváltoztatni.

Remélem, a teljes verzióban feltáruló, elkövetkező fejezetek komolyabb fejtörést kívánó trükköket és nagyobb kihívást jelentenek majd! Ez eddig erős közepes. ■ Lily



STAR WARS: JEDI KNIGHT
JEDI ACADEMY

Fejlesztő: Raven Software › **Kiadó:** Activision/LucasArts › **Web:** www.lucasarts.com

Alig egy év telt el nagysikerű Jedi Outcast megjelenése óta, és máris készülőben a folytatás, melynek Jedi Academy lesz a címe. Érthető okokból a fejlesztők az E3-ra tartogatták a bejelentést, de azért az előzetes információk szépen kiszivárogtak. Mivel mi is nagy Star Wars-rajongók vagyunk, érthető izgalommal fogadtuk a híreket, és kicsit utánajártunk a pletykáknak.

KEZDJÜK AZ ELEJÉN: KERETTÖRTÉNET. A Dark Forces óta megszokhattuk, hogy a főszereplő Kyle Katarn, a tehetséges, de kissé öntörvényű Jedi lovag (na jó, a Mysteries of Sith-ben Mara Jade is játszható karakter volt, őt a Timothy Zahn regényekből ismerhetjük igazán, ő lesz Luke Skywalker felesége). A Jedi Academyben változik a felállás, itt egy teljesen tapasztalatlan Jedi Padawant személyesítünk meg, akit az alapok elsajátítása után egyből a mélyvízbe dobnak be. Ez ugyebár a Jedik között meglehetősen megszokott, hiszen éppen az Erő sötét oldalára oly fogékony zöldfülű Anakin Skywalkert bízták meg Amidala királynő védelmével, véletlenül sem valami tapasztalt Jedi mestert. A Padawanok a szokásokhoz híven a terepen szerzik meg a kellő tapasztalatot ahhoz, hogy Jedi lovaggá váljanak. Ez azt jelenti, hogy végre megszűnik a Jedi Outcast lineáris történetvezetése, most már kedvünkre választhatunk a küldetések között. A végcél persze nem változik, de az odáig vezető út nagyban befolyásolja a tanítvány jellemének a fejlődését.

AKKOR SOROLJUK AZ ÚJDONSÁGOKAT... A játék elején saját magunk választhatjuk ki a kívánt karakter faját (eddig hivatalosan hármat jelentettek be: ember, twi'lek, rodian), nemét, ruházatát, sőt még a fénykardjának a színét is. Ez megközelítően 2160 kombinációt jelent, lehet tehát csemegézni. A legtöbb kritika azért érte a fejlesztőket, mert csak az ötödik pályán nyílt lehetőségünk megszerezni a fénykardot. Ezt figyelembe véve az Academyben már rögtön az első küldetéstől használhatjuk a fénykardunkat, sőt lehetőségünk lesz olyan egzotikus fegyverek, illetve technikák megszerzésére, melyeket eddig csak a filmekben láttunk (duplapengés fénykard, kétkezes vívás...). Új mozgásokat, illetve kivégzéseket is kapunk, ilyen például a Darth Maul által előszeretettel használt rúgás bármely irányba. Változtattak az Erő alkalmazásain is, újak jelentek meg, illetve néhány régi módosítva lett, sőt, lehetőségünk lesz néhány Erőtrükköt párban alkalmazni. Aztán ott vannak a különleges mozdulatok, melyeket felturbózhatunk az Erő segítségével (a sebességünket felpörgetve felfuthatunk a falakra, majd az ugrást aktiválva hátraszaltóval érünk földet). Az első Jedi Knighthoz hasonlóan a játék közben hozott döntéseink, illetve cselekedeteink határozzák meg, hogy az Erő jó, illetve sötét oldalára állunk. Ez határozza meg a játék befejezését is, mindkét oldal képviselőjére külön végjáték vár.

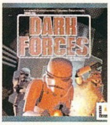
MI A HELYZET A MOTORRAL? Itt sajnos nincs túl nagy változtatás, az Academy még mindig a Quake III: Team Arena erősen módosított grafikus motorját használja. A Raven ugyan mindent elkövet annak érdekében, hogy ebből kihozza a maximumot, de bizony a rozsda mára már kikezdte ezt a remek engine-t (mostanában kicsit elkényeztettek minket az Unreal Warfare motoros játékokkal). A fejlesztők mindent beleadtak: a Soldier of Fortune II-ből megismerhetett Ghoul II és ARIOCHE (ez volt







STAR WARS FPS TÖRTÉNELEM



Dark Forces -1994

A LucasArts belépője az FPS piacra. A Doom motor helyett saját engine-t fejlesztettek hozzá olyan (akkor még) különlegesnek számító lehetőségekkel, mint a lefelnézés, ugrás vagy guggolás. 14 óriási pálya biztosította a hosszan tartó játékmenetet, sajnos azonban a többjátékos opció kimaradt.



Jedi Knight - 1997

Kyle Katarn immár teljes 3D-ben „pompázik" az új Star Wars FPS-ben. A LucasArts ismét saját fejlesztésű motorral próbálkozott, ekkorra az id Software előnye már egyre jelentősebb volt ezen a téren. Az átvezető animációkat igazi, élő színészekkel vették fel, akkor még hittek az FMV-k sikeres jövőjében. Újdonság a multiplayer lehetősége.



Jedi Knight: Mysteries of Sith - 1998

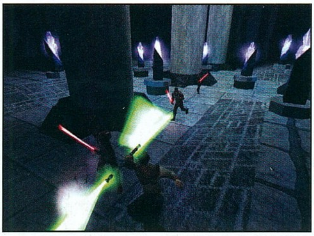
A Jedi Knight kiegészítője 14 új szintet, egy új játszható karaktert (Mara Jade), 4 új fegyvert és 5 új Erő-alkalmazást hozott. Javítottak a grafikus motor képességein, bizonyos grafikus kártyák segítségével már képes volt színezett fények megjelenítésére. Kiváló zenéje John Williams klasszikus filmzenéjére épült.

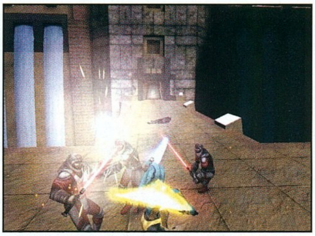


Jedi Outcast - 2002

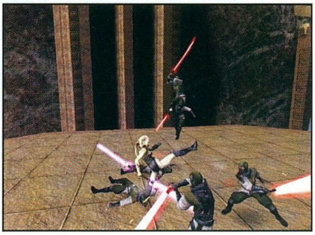
A sorozat legfrissebb darabja, a tavalyi év nagy szenzációja (mellesleg a LucasArts egyik legnagyobb bevételét biztosító játéka). A Quake III módosított grafikus motorjára épülő játékban ismét Kyle Katarné a főszerep, de mellette olyan ismert karakterek is felbukkannak, mint Luke Skywalker vagy Lando Calrissian.

felelős a SOF II külső tereinek megjelenítésért) rendszerek mellett a rongybaba (rag doll) hatás is helyet kapott a játékban. Ez felelős azért, hogy a karakterek halálakor az esésük fizikája a lehető legélethűbb legyen. Az UT2003-ban és a Raven Shieldben találkozhattunk már ezzel a megoldással, ott a Karma engine dolgozott ezen a részen. Megfelelően használva ezt a lehetőséget a karakterek végtagjai már nem lógnak bele a falba, így a játékélmény ezzel is növekszik. Az előzetes képek alapján azonban egészen biztos, hogy óriási előrelépést fogunk látni mind a belső-külső terek, mind a különböző karakterek kidolgozása terén.









MÉG, MÉG, ENNÉL TÖBBET AKAROK TUDNI!

A képeket látva megdöbbenéssel konstatáltuk, hogy a Jedi visszatér egyik meghatározó lénye, a Rancor felbukkan az Academyben. Jabba kedvenc háziállata ugyan szerepelt már a Mysteries of Sith kiegészítőben, de most azért nagyságrendekkel jobban néz ki. Amennyiben hinni lehet a híresztelések-nek, úgy a Rancor mellett további „nagy méretű" szörnyekkel is találkozhatunk. Már csak reménykedni tudok abban, hogy a Wampa jégléný is köztük lesz...

A Jedi Outcast egyik legemlékezetesebb pályája az volt, ahol végre az irányításunk alá vonhattunk egy AT-ST-t (Chicken Walkert). Az új részben is szerepel majd járművezetés, erről azonban bővebbet csak az E3 után tudhatunk meg.

Sajnos egyelőre csak ennyit sikerült megtudnunk erről az erősen sikergyanús alkotásról, de vigasztaljon minden leendő Jedi lovagot az a tudat, hogy az őszi megjelenés már nincs is olyan messze. Megbízhatunk az alkotóiban, akik ha csak a Jedi Outcast szintjét érik el, már akkor gazdagabbak leszünk egy klasszikus Star Wars játékkal. Nagyon úgy néz ki, hogy a LucasArts végre kezdi összeszedni magát, és a sok gyengécske Episode I-II szoftver után végre igazi játékokat adnak ki a kezeik közül. Ezt mutatja az igen erős E3 felhozatal is, ahol olyan címeket állítanak ki, mint a Star Wars Galaxies, a Full Throttle II, Secret Weapons over Normandy vagy a Knights of the Old Republic. Lehet, hogy hamarosan új X-Wing szimulátor is lesz? ■ **Mocsy**





RED FACTION II

Fejlesztő: Outrage > **Kiadó:** THQ > **Web:** www.redfaction2.com

A Red Faction első része hamar igen népszerű lett a játékosok körében, köszönhetően néhány olyan újításnak, mely kiemelte kortársai közül. A kiadó, látva a konzolok és a program sikerét, úgy döntött, hogy a játékot elérhetővé teszi a nem PC-s társadalom számára is. Így hát nem sokkal később a Playstation 2-tulajok is hátukra vehették ama virtuális diktatúra megdöntésének nehéz terhét.
Aztán jöttek a hírek a második részről, de úgy tűnt, hiába a nagy siker, a folytatás csak a Sony gépén jelenik meg. Ezt a hírt akkor még nagy felhördülés követte, hiszen a PC-sek úgy érezhették, velük bizony kitoltak. Ám, ami késik, az gyorsan elavulhat – tartja a mondás. És végül a konzolos megjelenés után jó fél évvel, de a számítógépes népség is kezei közé kaparinthatta a régen várt folytatást. Majd rájönnek – én is árnyékra vetődtem...

A történet – minő meglepetés – az első rész után játszódik valamivel - egészen pontosan öt évvel a marsi lázadás után. A helyzet nem nevezhető rózsásnak itt, a Földön sem. A légszennyezettség mérhetetlen mértékű, a férfiak messzi, értelmetlen háborúban harcolnak, a lakosság romos, lakhatatlan épületekben húzza meg magát nyomorogva. Ám a korrupt kormány kezében levő média folyamatosan sikerekről, győzelmekről és felvirágzásról beszél – és ne felejtsük ki Sopot kancellár istenítését sem. Ezt a zavaros helyzetet bonyolítja tovább az a nanotechnológiának nevezett fejlesztés, mely segítségével a katonák emberfeletti erővel ruházhatók fel, és amely - természetesen - úgyszintén Sopot kezébe kerül.
A helyzet természetesen megoldásért kiált. A nép felszabadítóra vár. Egy hazafira, aki felszabadítja őket - úgy, ahogy azt valaki a Marson is tette. És úgy tűnik, nem kell sokáig várniuk, hiszen a hős már itt is van, készen arra, hogy rettentő fegyverarzenálját bevetve elűzze ezt a pofátlan, piti kis despotát.



Még mielőtt nekilátnánk a világmegmentésnek, ugorjunk el kicsit kotorászni a beállítások és a menük között. Ezek nézegetésekor engem egy halvány „hol is vagyunk most" érzés fogott el (azok a konzolos idők!) lévén, hogy a keretrendszer inkább a videojátékok, mint a számítógépek világához lett igazítva. Ennek ékes példája a „gamepad" lehetőség volt – ilyet nem sűrűn látunk fps-ekben. Sőt, nem is tudok olyan PC-s emberfiáról, aki a jól bevált billentyűzet + egér kombót lecserélné bármiféle joypadre.

Az egyszemélyes módra kattintva elsőként a bevezető animációt láthatjuk. A történet első felében tevékenységünk arra irányul, hogy megdöntsük a diktátor uralmát.
A siker után sincs pihenés, mert ekkor szerény csapatunk néhány tagja ellenünk fordul. Valamiért úgy gondolják, hogy a szegény, de becsületes életmód nem túl vonzó számukra, ők inkább a hatalmat és a gazdagságot választanák. Ekkor a csapat két részre szakad, és egymással kap hajba. A játék stílusából pedig adódóan egyenesen adódik, hogy e vitában a fegyvereké lesz a szó...

A kicsit sablonos történetnek még nem kell feltétlenül gyenge megvalósítással párosodnia, de sajnos, jelen esetben ez a szomorú valóság. A hangzatosnak és magasztosnak tűnő feladat ellenére a megvalósítás már korántsem ilyen magasröptű. Hiába a kidolgozottabb háttértörténet, ha a játékmenet kb. anynyira bonyolult, mint a kőbalta. Annyi a dolgunk, hogy megyünk előre, lelődözzük az elénk kerülő ellent, és néhány perc után már ott is vagyunk az igencsak lineáris szakaszok másik végén. Ám azt a készítők is sejthették, hogy ez így igen hamar han-



gos horkolásra serkentené csak a játékost. Ezt elkerülendő, némi járműves piff-puff is bekerült a tevékenységi körünkbe. Repülő, tank, tengeralattjáró és a Battle Armornak nevezett, mech-szerű harci páncél szerepel a palettán. Ezek lövegtornyába ültetik be a T. játékost, adrenalinszintjét fokozandó – véleményem szerint kevés sikerrel.

A percek és a pályák múlásával körvonalazódott bennem a követendő taktika: nem érdemes megtisztítani a helyszíneket, csak rohanjunk rajtuk keresztül. Az ok egyszerű: az ellen nem bír elfogyni. Ha megállunk valahol, életünk és lőszerünk végéig puffogtathatunk, ők akkor is jönnek, illetve teleportálnak hosszú, tömött sorokban. Iszkoljunk tehát a cél felé, és közben kapkodjuk fel a cuccokat, amelyekre szükségünk lehet.

Talán a fegyverarzenál az, ami megfelel a stílus követelményeinek, hiszen a játékban 17-féle gyilokszerszám áll rendelkezésünkre, kezdve a kis pisztolytól a személyelhárító rakétáig. A kiegészítő cuccok terén már nem állunk ilyen vitézül, mindösszesen a gyógycsomag képviseli e típust.

Néhány keresetlen szó a mesterséges intelligenciáról. Az már ugye kiderült, hogy eddigi egyszemélyes kommandónk a jelen epizódban kiegészül öt további specialistával, akik segítik szerény személyünket a felszabadítás felé vezető göröngyös úton (utána már nem mindegyik ilyen lelkes). Ám túl sokat ne várjunk tőlük, sajnos, a Teremtő igencsak IQ-lightra programozta őket. Az még a jobbik eset, ha ész nélkül rohannak előre, és lövetik le magukat. Ám sokkal idegesítőbb, amikor a szűkebb helyeken biogátat képeznek testükből ezzel okozván értelmetlen halálunkat. Az életerejük nagyságára sem lehet igazán rájönni. Hol nem fogta őket a golyó (én már rég feküdtem, ő még vígan lődözött), hol pedig egy bokán rúgástól is jobblétre szenderültek. Ám, még mielőtt sajnálkoznánk a haláluk miatt, keine pánik, feltámadnak, és a következő színen már ismét vígan osztják az ellent.

De ne aggódjatok, ész dolgában nem jártak jobban az ellenfelek sem. Ők a legtöbb esetben az orosz taktika szerint küzdenek, amelyik azon alapul, hogy nekünk rontanak nyílegyenesen, és reménykednek benne, hogy többen vannak, mint amennyi a lőszerünk. Az a néhány, amelyik megpróbál „okosan" csatázni, sem teszi valami fényesen. A taktikájuk kimerül abban, hogy ki-kiugrálnak a fedezék mögül, és onnan lövészkednek. De teszik mindezt olyan kiszámíthatóan, hogy esélyük sincs a túlélésre.

Ahogy haladunk előre a játékban, úgy nyílnak meg különféle rejtett elemek is, melyeket a galéria alatt tekinthetünk majd meg. Azért ne gondoljunk, hú, de nagy dolgokra, eget rengető extrákra. A már megismert fegyverekről, ellenfelekről kapunk részletes leírásokat, netán nyerünk egy-két rajzolt képet. Sovány jutalom azoknak, akik végigküzdik magukat ezen a programon.

Az egyjátékos mód mellett ott a multiplayer lehetőség is, amely azonban egy versenyTrabanthoz hasonlítható a leginkább – lévén, hogy pont a lényeg hiányzik belőle. Hiába a hétféle játékmód, ha ellenfeleink csak a gép által irányított, unintelligens botok lehetnek csak, humán tényező rajtunk kívül nem léphet a színre. Ez igencsak érthetetlen a PC-s társadalom számára, hiszen a csoportos pofozkodás még a gyengébb játékokat is meg tudja színesíteni.





A program képvilága is igen... khm... érdekes. Egynémely helyszín meglepő módon színvonalasra sikerült, de a legtöbb esetben csak szegényes textúrákkal borított, konzol-ízű látvány tárul a szemünk elé. Ha megfigyeljük az ellenfelek és a civilek kidolgozottságát, akkor a korszerűtlen, elnagyolt grafika még szembetűnőbb. Pedig a változatos, alapvetően hangulatos helyszínek megfelelő alapot adtak a grafikusoknak, de úgy tűnik, ők igencsak lusták voltak dolgozni.

Ott van még a pályák „szétrombolhatóságának" ügye is. Ami az első részben még elegendő volt, az a múló idő fényében már igencsak gyengécskének tűnik. A legtöbb esetben csak ott és csak azt rombolhatjuk le, ami a továbbjutáshoz szükséges – de azt is csak meghatározott módon.

A játékon dolgozó programozók közül talán a hangeffektekért felelős gárda az, aki megérdemli a fizetését. A zenék legtöbbje ugyan kísértetiesen hasonlít az első részben hallhatókra, de a különféle hanghatások eléggé eltaláltak, oda illőek.

Mit is mondhatnék még... Jót nem tudok, rosszat pedig kapott már eleget. A konzolos szülők elavult génállománya a program minden területére rányomja a bélyegét. Néhány percnyi játék után az a gondolat kezdett körvonalazódni a fejemben, hogy én valamit nagyon elronthattam az előző életemben, és most büntetésül ezt a progit kell tesztelnem.

Az első rész nagy sikere itt biztosan nem fog megismétlődni. Az egész játékról süt, hogy ez csak egy Playstationről, hirtelenjében átportolt változat, amelynek esetében nem figyeltek oda a PC-ben rejlő lehetőségek kihasználására. Ajánlani nem merem senkinek, még a könnyed kis szórakozás reményében sem. A Red Faction 2-től sokkal többet vártam... ■ **B-ChromE**

> ÉRTÉKELÉS

60%

grafika	18/25
zene/hang	11/15
játékélmény	20/40
kategórián belül	09/15
összhatás	2/5

PRO hát, jobb, mint a fogorvosnál ülni...

KONTRA lineáris játékmenet › látszik, hogy csak konzolos konverzió › felejthető az egész

> CD MELLÉKLET
csalás **háttérkép** javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII500, 128MB RAM, 1.1GB HDD, D3D

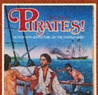
> ARÉNA
Aliens vs. Predator 2 . . . . .85%
Red Faction 82%



TROPICO 2: PIRATE COVE

Fejlesztő: Frog City > **Kiadó:** Take 2 > **Web:** www.tropico2.com

> 1990 – PIRATES!



A régi klasszikusok második számú halhatatlan darabja nem mástól, mint a jó öreg Sid Meier-től. A rendkívül összetett játékban a kalózzá válástól az anyagi és a befolyásokkal teli politikai sikereken át vezető visszavonulásig követhetjük főhősünk életét. A vívó és tengeri ütközetek akció elemeivel tarkított játék történelmileg hű hátterével páratlan szórakozást nyújtott. A stílszerűen kalózpéldányokkal játszók előtt mindig ott hevert egy világatlasz a karibi térséggel, ami elengedhetetlen volt a spanyolok kifosztásához, vagy a rejtett kalózkincsek megszerzéséhez.

> 2001 – PATRICIAN2



Az észak-európai Hanza városok kereskedelmi életébe vezette a játékost. A hangulatos városok és a teherflották mögött egy nagyon aprólékos történelmi háttér biztosította, hogy a játék élettel teljen meg. Kemény konkurrencia harcok, viharok, kalózok húzták keresztül a játékos terveit, miközben a számtalan áruféleséggel igyekezett kielégíteni a különböző feldolgozóiparra szakosodott városokat. Még hajócsata akciórészekbe is belebonyolódhatott a játékos, ha kalóz akcióba kezdett, vagy annak áldozatává vált.

>2001 – TROPICO



A közép-amerikai politikai viszonyok paródiájában egy „banán köztársaság" diktátoraként kell felvirágoztatnunk országunkat. Idő előtti visszavonulásunk esetére azonban gondoskodnunk kell svájci bankszámlánk hízlalásáról is. A politikailag másként gondolkodók gondolatait is fürkészve kell módot találnunk hatalmunk fenntartására. Az utóbbi idők legemlékezetesebb Sim játéka.

HAJÓNAPLÓ KIEGÉSZÍTÉS. 1649 november. Kalandos és veszélyes úton jártam hosszú éveken át, mire a Karib-tenger legnagyobb kalózlegendái közé emelkedett nevem. Éltem korai szakaszán kerültem az amerikai gyarmatok főútvonalára. Az esemény nem volt éppen rózsás, hiszen egy ültetvényen kényszermunkára ítélve, megszakadt addigi gondtalan életem, amit szerencsejátékból tartottam fenn. A sors iróniája azonban, hogy éppen itt ismertem meg azt a személyt, akinek köszönhetően ma saját szigetemen vagyok élet és halál ura.

Charlotte De Berry volt a neve. Eleinte nem hittem szavának, amely folyton kalózokról, kincsekről és eldugott titkos szigetekről szólt. Minden története azonnal igazolást nyert, mikor a titokban összetákolt, sérült szkúner fedélzetén megszöktünk az ültetvényről és épphogy elértünk egy csekély kalóztelepre.

1650 január. Charlotte Hispaniolára készült a hajót kijavítani. Hogy az utat kibírja a sérült hajó, szükségünk volt az itt lévő iszákos és szervezetlen banda segítségére is, akik sörért cserébe bármire készek voltak.

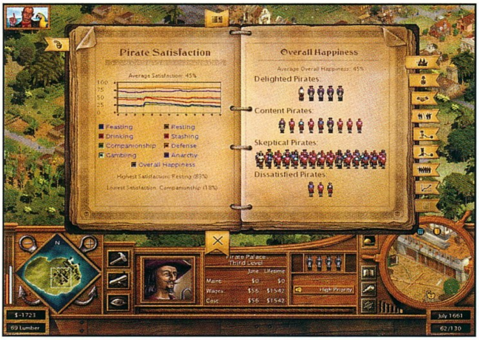
Első erőpróbám volt ez, mikor utasítást adtam nagyobb kukoricaültetvény művelésére. Ezután felépítettünk egy sörfőző üzemet, ahonnan a kukoricafeleslegből az alacsony igényű matrózok torkára való habos nedű került ki. Charlotte elhajózott, magam pedig szinte észrevétlenül a sziget önjelölt kormányzója lettem. Elkezdtük rendbe tenni ezt a koszfészket. A rabok és a matrózok féken tartása egészen más hozzáállást követelt meg. Míg a rabok számára a rettegést kell fenntartani, a kalózok minden gyarló igényét ki kell elégíteni, ami végül mégis rendet teremt ebben a törvények felett álló világban. A kikötő köré kocsmákat, szerencsebarlangokat és örömtanyákat építettem. Itt aztán gondoskodtak arról, hogy az erszényüket fitogtató kalózok, a sörszagú tivornyákon elherdálják véres munkájuk eredményét. A mértéktelenség és káosz eme -egyébként remek- fertőjétől elkülönítve hoztam létre a foglyok munkahelyeit, ahol a vigalmi negyed ellátásán fáradoztak. A partközeli, hajókat felöklelő zátonyok minden vihart követően gondoskodtak újabb rabokról, kiknek segítségével végre elkezdhettünk készülni Charlotte visszatértére. Hajóroncsok tatjaiból ácsolt rezidenciám szomszédságában felállítottuk első vasbányánkat. A kovácsműhelyből kardok kerültek ki, de ágyúk öntéséhez nem találtunk hozzáértő foglyot. Hiába volt őrtorony, egy véglegesen megkeseredett brit származású fogolynak sikerült megszöknie a szigetről, aki feltehetően épségben eljutott az Angol flottához, felfedve rejtekünk helyét. Időközben visszaérkezett Charlotte egy immár méltóságteljesen ringatózó szkúnerrel.

1650 május. A sörtől a szárazföldön is billegő martalócok ujjongva fogadták első portyánk tervét egy spanyol kereskedelmi útvonalon. Az ágyúk nélküli veszélyes kiruccanásnak két spanyol gálya esett áldozatául. A zsákmány négy ágyú mellett ládányi aranyat és számos foglyot tett ki. Sürgősen, képzett emberekre volt szükségünk, így a környező vizek felderítését egy ágyúöntéshez értő mérnök, egy szakács és egy farmer elrablásával tarkítottuk. Az új foglyoknak hamar találtunk munkát, aminek eredményeképpen papaya és banán is került a söntések asztalára, valamint hozzáláthattunk a hajó ágyúkkal való felszereléséhez.

> TORTUGA A LEGENDÁS VALÓSÁG

A mai Haiti északnyugati partjainak közelében fekszik Tortuga, a mindössze 300 km² területű sziget. A XVII. sz. elején telepedtek meg rajta az első kalózok, egy francia bukanér vezetésével. A teknősbéka nevet viselő sziget mellett idővel minden más kalóztámaszpont híre elhomályosodott. A szigetet övező zátonyok mindössze egy ponton nyújtottak helyet kikötőnek. Természetes védelme mellett közel feküdt a spanyol ezüstflották útvonalához. A zsákmányokból egész flották verődtek össze, melyek már a kikötők és városok nyugalmát is bizonytalanná tették.

A kőfalakkal megemelt sziklaszirtek mögött virágzó kereskedőváros alakult ki, ami a gyarmati viszonyok rendezéséig számtalan bűnözőnek, katonaszökevénynek és gyors meggazdagodást kereső kalandvágyó alaknak nyújtott megélhetést.





1650 november. A további portyák által egyre jobban felhívtuk magunkra a kereskedelmi útvonalakat őrző flották figyelmét, így a portyák egyre több áldozatot követeltek. Egy napon elhagytam kalóz életem bölcsőjét, hogy egy új, lakatlan és ismeretlen szigeten megalapítsam Kalózkirályságomat.

AHOJ! PART A LÁTHATÁRON. A Pirate Cove a Karib-tenger kicsi, sok térképen nem is szereplő szigeteire vezeti el a játékost. A XVII. század legendás kalózkirályaihoz méltó birodalom életébe csöppenhetünk bele, laza erkölcsű matrózokkal, munkára fogott rettegő rabokkal, a három e tájt gyarmatosító nagyhatalom kereszttüzében.

A Tropico első részének sikere sarkallta a fejlesztőket, hogy a kidolgozott stratégiai motort új köntösbe öltöztetve elkészítsék a folytatást. Aki már átélte a diktátor szerep örömeit, annak ismerős lesz a játék, hiszen a felület maradt a régi.



A kalózsziget fejeként az építkezések irányításáról kell gondoskodnunk, a szigetlakók életébe azonban közvetlenül nem avatkozhatunk be. A pálmákkal tarkított, homokos fövennyel szegélyezett szigetek folyamatosan gyarapodó népessége két részre oszlik. A kiemelt csoportba a kalózok tartoznak, akik feladata hajóra szállva különböző jellegű portyákon helytállni. A másik, jó esetben népesebb csoport a foglyoké, akik az építkezések, termelések, szolgáltatások aktív résztvevői. A rend addig áll fenn, amíg mindenki végzi a maga dolgát. A fogoly kukoricát termel, vasbányában gürcöl, a kalóz népség pedig a „társalkodó" lányokat látogatja és sört, rumot vedel. Ha azonban valakinek a tűrőképessége alá süllyednek körülményei, akkor az felhagy rendes tevékenységével és mindenféle ostobaságokat kezd el művelni. A fogoly jobb esetben csak megszökik szigetünkről, rosszabb esetben lázadást szít, minek utána egy tutajon, szigetünktől egyre távolabbra hányódva ébredünk kedvenc papagájunkkal. Az elégedetlen kalóz kötekszik és kocsmai késeléseket rendez, vagy szintén fellázad. A fogoly és kalóz egymásnak gyakran ellentmondó igényeinek kielégítésére kell az építkezéseket szervezni. Az irányítást pedig csak akkor tarthatjuk kezünkben, ha a félelem, a rend és a káosz a megfelelő személyekre a megfelelő mértékben hat. Ennek a kényes egyensúlynak a megteremtése jelenti a játék fő kihívását.

VITORLÁKAT FEL! A Tropico2 három módját is kínálja a játéknak. A „hadjárat", tizenhat kis sztorival körített feladatában folyamatosan bontakoznak ki a játék lehetőségei, felhúzható épületei.

A különálló játékok között a játékos akár maga is beállíthatja valamennyi a sziget életét befolyásoló tényezőt, ezzel új és új szigeteket létrehozva. Kezdjük bárhogy is, minden esetben csekély forrással, emberrel és épülettel kell kezdenünk a feladathoz. Ez talán a gazdasági stratégiákban elkövethető legsúlyosabb hiba. Szerencsére gondoltak azokra is, akik hamar ráunnak a lassú, keserves kezdő lépésekre. A szigetberendezővel felhúzhatunk előre minden szükséges épületet, beállíthatjuk a játék feltételeit, így a játékot mindjárt a fosztogatás kellemesebb élményeivel kezdhetjük. A lényeg persze ekkor sem változik: egy sziget, egy cél, meghatározott idő.

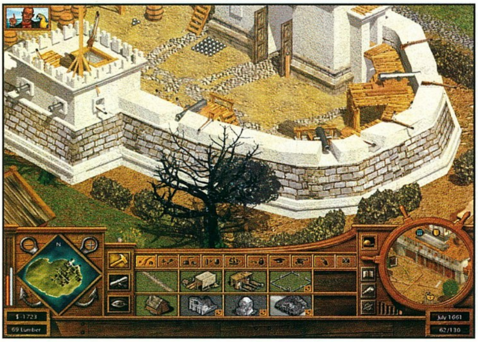
A kor, a helyszín és a szereplők okán nehéz megállni, hogy a játékot ne hasonlítsam össze egykori kedvencemmel a Pirates!-el. Sajnos azonban nyilvánvaló, hogy itt két műfajról van szó. A Microprose egykori klasszikusában nem volt lehetőség kalózfészkek építésére. A Tropico2-vel játszva azonban fájóan hiányoznak a Pirates! akciói, kalandjai. Hiányoznak a flottái, az eldugott kis szigetek, a városok ostromai, zsákmányolható hajói, titokzatos térképrészletei.



Telhetetlenségem okán keletkező fanyalgásom helyett inkább lássuk, milyen forrásokkal kell sáfárkodnia annak, aki kampókezét már kicserélte a billentyűzet használatához és papagáját felültette a monitor sarkára.

HASÍTSD A DESZKÁT! Az épületekhez és a hajókhoz szükséges természeti kincs a szigeteken általában bőven áll rendelkezésre. Mindössze egy favágó táborra és egy fűrésztelepre van szükség kiaknázásához, a deszka előállításához. A fejlettebb épületekhez és a hajókhoz a deszkát némi pénzmaggal is ki kell egészíteni. Ez utóbbi forrása már nem annyira könnyen elérhető, mint







a fák törzse. Mivel a rejtőzködés lényege a külső kapcsolatok kerülése, ezért kereskedelem nem jöhet szóba. A spanyolok, britek és a franciák viszont bővében vannak javaknak, hiszen ezidőtájt éppen az újvilág kifosztásán munkálkodnak. Európa felé tartó hajóik és fejlődő tengerparti kereskedelmi telepeik készséggel átadják javaikat, ha találkozhatnak halálfejes lobogó alatt hajózó, szablyákkal hadonászó martalócainkkal. Tekintve, hogy a kalózbecsület megköveteli a zsákmány egyenlő felosztását, a matrózokhoz is jut pénz bőven. Ez persze a kikötő melletti szórakoztató létesítményeken keresztül ugyancsak hozzánk kerül.



A harmadik nyersanyag - merthogy a kettő az állítólag túl kevés - nem más, mint a fegyverek alapanyaga. A vasbányából kikerülő ércet a fához hasonlóan először feldolgozzák, ezután készülhet belőle kard, ágyú, muskéta.

Kellő nyersanyag birtokában már csak türelem és idő kérdése, hogy felépüljön a Karib-tenger leggazdagabb kalózszigete. Ez az idő persze gondjainkat is folyamatosan halmozza. A kezdetben elégedett embereink folyamatosan vesztenek lelkesedésükből, ha nem tudnak igényeiknek megfelelően élni. Márpedig minden igényt nem lehet kielégíteni.

'KAPITÁNY! TUD RÓLA, HOGY A SZIGETÉN KEVÉS A FIATAL FEHÉRNÉP?'

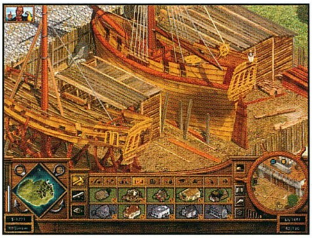
Nos igen, ez gyakran nem csak a kalózszigetek problémája. Ott azonban súlyos hiányosság. Az embereket nyomasztó gondokat, személyenként is alaposan szemügyre vehetjük. Megtudhatjuk ki-fia-borja, mihez mennyire ért, mivel mennyire elégedett, mit csinál éppen, sőt mik a gondolatai. Mindez a gondoskodásnak olyan személyreszabott, már-már anyai módját nyújtja, ami kalózhoz nem méltó, bár a diktatúrákban persze alapvető (Tropico1 maradvány). A rengeteg statisztikai kimutatás, a bő lére eresztett naplók kissé túlzónak és fölöslegesnek tűnnek. Végül kiderül, hogy elegendő azt tudni, melyek a legkínzóbb szükségletek és kik állnak a legközelebb a lázadáshoz? Ezeket egy pillanat alatt leolvashatjuk a bal alsó hangulatjelző csíkokra klikkelve. Nem kell a regényünket össze-vissza lapozgatni. (Hiába a könyvjelzők, meg a tartalomjegyzék, én mindig eltévedtem benne.)

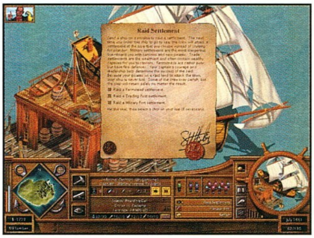
A problémák egy részét bizonyos épületek megléte orvosolja, míg másfélék esetében valamilyen termék előállítása segít. A foglyok megnyugvásában sokat segít a vallásgyakorlás, melyhez templomot kell emelnünk. A kalózok szomját persze egy ivó megléte önmagában nem oltja. Szükség van italra is, amit más épületekben állítanak elő. Közös szükségleteiket, mint az evés, alvás a két csoport külön helyen enyhíti, de a rendről megfeledkező foglyok némelyike előszeretettel látogatja a szerencsebarlangokat, vagy akár a társalkodónőket. Ennek oka nem más, mint a kísértés. A kalózok kedvelt épületei anarchiát és káoszt árasztanak magukból, míg a raboknak szánt intézmények félelmet és rendet. Egyes foglyok munkahelyi ártalomként anarchiának vannak kitéve, ami rossz hatással van öntudatukra és főként fegyelmükre. Az ilyen alakokat felszabadíthatjuk, hogy vidám kalóz váljon belőlük.

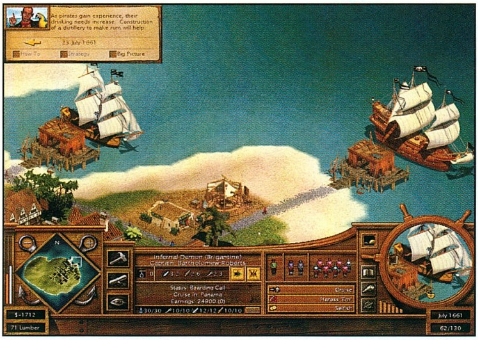
Node térjünk vissza eredeti gondunkra, a fehérnépre. Fontos, hogy ha egy fiatal hölgy érkezik bármilyen okból szerény szigetünkre, ne engedjük, hogy kis kezét a kapanyél törje fel valamelyik farmon. Irányítsuk mindjárt egy kikötő közeli lebujba. Ezután már csak vigyorgó fejjel (szó szerint) a kocsmába távozó kalózokat fogunk itt látni.

SZÁRAZFÖLDI PATHÁNYOK. Ha jól végezzük dolgunkat a foglyoknak csekély esélyük marad arra, hogy a











szigetet elhagyják. Belenyugvással végzik dolgukat valamelyik munkahelyen, vagy ha nincs rájuk szükség, engedelmesen visszavonulnak a kóterbe. Minden épületben meghatározott személyzet dolgozhat. Számos helyen, egy fő kalóz felügyelheti a munkát, a nagyobb hatékonyság érdekében. A nyersanyagot, terméket igénylő épületekben szintén egy fő hordár dolgozhat, aki gondoskodik a beszállításról. A sörfőzdében például fogja a kiskocsiját és elballag a legközelebbi kukoricafarmra, majd felpakol és visszamegy. Akkor is elvégzi ezt, ha csak egyetlen adagot talál. Emiatt főleg nagyobb távolságokban, nagyon legyengülhet az épületek teljesítménye. A sör folyamatosan készül két női fogoly által, amit a kocsmák hordárai szállítanak el. Fontos, de elég nehezen kivitelezhető, hogy a termékek felhalmozódjanak az előállítási helyen, mert csak így lehet hatékony a hordár, akiknek számát nem lehet növelni. Bizonyos feladatoknál meg van határozva a fogoly neme. Bár lehetnek női kalózok, mégsincsenek férfi „társalkodók". Hiába, mégiscsak a sötét középkorban járunk.

Számos helyen ráadásul szakképzett személyzetre van szükség. Nélkülük nem is építhetünk meghatározott épületeteket. Dohányfarm csak farmer keze alatt működhet és csak dohányárus csinálhat belőle szivart. Ágyút csak mérnök önthet, taverna csak szakáccsal működik. Az épület egyes munkahelyeiről kirúghatjuk a foglyot és akár le is tilthatjuk a munkahelyet, hogy más ne töltse be (SHIFT+klikk). Körülményesen bár, de ezzel a módszerrel szabályozhatjuk a termelést, és irányíthatjuk a munkaerő felhasználását. Mindezek eddig tisztán gazdasági problémákat vetnek fel, pedig a kalózokról szóló legendák kalandokkal és sok-sok vízzel vannak telítve.

HORGONYT LE! Hiába minden erőfeszítésünk a szigeten, a kalóz igazi otthona mindig a tenger marad, hajója fedélzetén. Hatféle hajót építhetünk a csonkavitorlás sznautól, a 26 ágyús, háromárbocos fregatton keresztül a spanyol galleonig. Felhasználásukat tekintve a fő különbséget a zsákmány mennyisége jelenti. Természetesen a nagyobb hajókat nagyobb ráfordítással lehet felszerelni, de már a széltől dagadó pompás vitorlázatuk látványa is megéri a rabok fáradtságát.

A leggyakoribb portyázás mellett felderítésre, rabok begyűjtésére is adhatunk utasítást. Ugyancsak egy külön kifutást kell kérnünk akkor is, mikor egy meghatározott szakemberre van szükségünk. A hajók háromféle fegyverzettel szerelhetőek fel. A kard, az ágyú és a muskéta használata egyre alacsonyabb kockázattal jár a rajtaütések során, míg rendre csökkentik is az életben maradó foglyok számát. A kifutás előtt meghatározhatjuk osztalékunk mértékét, de a visszaérkező hajó naplójába a teljes zsákmány összege kerül be. A hajók célpontjait egy taktikai térkép segítségével tervezhetjük meg, melyen 19 területre van felosztva a karibi térség, mintha valami kalóz Risk tábla lenne. Miután a hajó elhagyta a kikötőt, az emberekhez hasonlóan nekünk már nincs beleszólásunk a portyák kimenetelébe.

Az egész kalózkodás olyan, mintha utazóügynököket küldenénk ki mosóporral, aztán meglátjuk, mennyit tudtak eladni.

A Tropico egy hangulatos új színt vitt a gazdasági simek tengerébe. A Pirate Cove-al sikerült a fejlesztőknek tovább csiszolni a játékmenetet, ami sokat egyszerűsödött, de talán még nem érte el az ideális szintet. A kalóz éra nagyon sok elemét sikerült becsempészni ugyan a játékba, mégis sokminden maradt, ami játék közben, a „de jó lenne..." kezdetű mondatokban formálódik meg. Ha tudomásul vesszük, hogy ez egy államépítő stratégiai játék, akkor nem lehet benne csalódni, mert valójában egy igazi kincs, amit nem is nehéz felfedezni.

A kocsmadalokkal vegyített kitűnő hangulatot árasztó zene, még órák alatt sem válik unalmassá. A grafikai hiányosságokról pedig még annál is előbb megfeledkezünk. Éppen ezért megjegyzem, hogy kár az építkezések, és az üzemelő épületek animációjának hiányáért, kár a ágyúöntőnél készülő gyalogsági ágyúkért, kár a folyamatosan kifeszített vitorlákért...

A legenda szerint egyszer eljön majd a játék, amely a Tropico2 és a Pirates! minden lehetőségét egybeolvasztja és megagyönyört okoz mindannyiunknak, addig is bátran vegyük ki részünket a védtelen teherhajók rakományából. Ahoj! ■ **Lázi**





> ÉRTÉKELÉS

82%

grafika	18/25
zene/hang	13/15
játékélmény	33/40
kategórián belül	14/15
összhatás	4/5

PRO a kalóz éra hangulata › aprólékosan kidolgozott „szigetlakók" › rendet, anarchiát, félelmet „sugárzó" épületek
KONTRA bonyolult, fölösleges statisztikák, információtömeg › túl sok klikkelgetés › statikus, animáció mentes épületek

> CD MELLÉKLET
csalás **háttérkép** javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII500, 128MB RAM, 300MB HDD

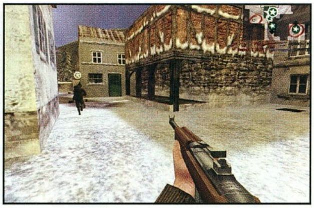
> ARÉNA

Tropico 1	80%
Patrician 2	84%

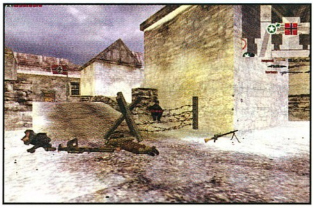


DAY OF DEFEAT

> **Fejlesztő:** Valve > **Kiadó:** Activision > **Web:** www.dayofdefeatmod.com









Senkinek sem kell bemutatnom a Half Life-ot. A Valve minden idők legsikeresebb FPS játékát dobta piacra 1998 végén. Korát megelőző grafikával, hihetetlenül jó történettel és hosszú játékmenettel kecsegtette a játékosokat. Senki sem gondolta volna a megjelenése napján, hogy évekig előkelő helyen csücsül majd az eladási statisztikákban. Természetesen több tényező is közrejátszott ebben, elsősorban a rengeteg MOD-készítő csapat, akik a mai napig életben tudják tartani fantasztikus ötleteikkel és állandó fejlesztésükkel a már-már valóban idejétmúlt játékmotort. Gondoljunk csak a Counter-Strike-ra, amely köztudottan a legnagyobb játékosszámmal rendelkező online FPS játék. Az Unreal Tournament, az Unreal Tournament 2003, a Quake 3, mint a mellette tartózkodó legnagyobb riválisok, messze nem számlálhatnak annyi online játékost naponta, mint a CS. A varázslat megszűnni nem akaró energiával tartja magát ezzel is lehetővé téve a Valve számára, hogy békésen, anyagi gondok nélkül fejleszthesse a Half Life 2-t, amelyről már számos kép kiszivárgott. Hivatalosan is bemutatják az idei E3-on, és ez esetben előkelő helyet foglal majd el a Gamer E3-as beszámolójában.

Hogyan lehetséges az, hogy szinte az összes nagy játéknév, mely később jelent meg évekkel akár, mint a Half Life, ötleteinek nagy részét már meglévő, és működő Half Life MOD-okból szerezte? A válasz egyszerű: sikeres dolgokat érdemes „kölcsönvenni". Ilyen példa lehetne a Day Of Defeat (a továbbiakban DoD) is, mely a legsikeresebb második világháborús modifikáció. Megszólalásig hasonlít a Medal Of Honor Allied Assaultra, vagy a Battlefield 1942-re, ugyan ezek nem csupán a multiplayer játékmenetre összpontosítanak, mint a kezemben tartott játék. Hatalmas ippon az is továbbá, hogy a DoD már akkor is létezett játszható formában, mikor a MOHAA és a Battlefield 1942 még talán ötletként sem hevert a fejlesztőik asztalán egy papírcetlin. Garancia a játékmenetre, hogy a készítők ugyanazok, mint akik a CS-t és a Half Life-ot bütykölték, és bütykölik a mai napig is szorgosan.

A JÁTÉK. Csakúgy, mint a Counter-Strike esetében, a DoD is megérte azt a kort, hogy dobozos játék vált belőle, nem csupán ingyenesen letölthető modifikáció. Az Activision úgy döntött a Valve-val karöltve, hogy a sok verziószámot megélt MOD-ot kipofozzák, és 1.0-ás verziószámmal piacra dobják, immáron természetesen önállóan működő játékként.

Minden tökéletesen megegyezik a dobozos változatban a legutolsó letölthető verzióval. Tartalmazza azt a 15 pályát is, melyek az évek során a DoD égisze alá tartoztak. Érdekes a verziószámok evolválódása, 1.3-ról indultak a srácok, és a 3.1-es verzió volt a legutolsó, majd a dobozos DoD megjelenésekor a MOD változat számozása is 1.0 lett. (Furcsa elmélet :)) Sokaknak fontos lehet az is, hogy az önállóan működő játékért pénzt is kell fizetnie, nem elég már csak a meglévő Half Life-ra felpakolni az ingyenesen letölthető gámát.

A DoD tehát egy második világháborús, csapatszimulációs, taktikai akciójáték. Aki játszott már online hasonló játékkal, az tudja jól, hogy mire számítson. Értem ezalatt a Return To Castle Of Wolfensteint, a MOHAA-t és a Battlefield 1942-t. Sokan felhördülhetnek, hogy miért veszem egy kalap alá az összeset, hiszen a leghátrányosabb helyzetben egyértelműen a DoD van idejétmúlt motorja és annak lehetőségei miatt. Ámbátor megjegyezném, hogy igenis van létjogosultsága szerepelni a relatíve „nagy" nevek mellett. Mind hangulatában, mind a belefektetett energiában látszik, hogy kiforrott játék, nem holmi zugfejlesztés.

Az alapelv ugyanaz, mint bármilyen csapatjátékban. Adott egy pálya, mely lehet szimmetrikus, vagy aszimmetrikus. Több játékmód létezik, a készítők a zászlórablástól kezdve különböző gépjárművek, vagy dokumentumok ellopása/megsemmisítése mellett sok újdonságot is kipróbáltak már, de az imént említettek bizonyultak a legnépszerűbbnek. Az egyik fél a tengelyhatalmakat (Axis), míg a másik a szövetséges erőket - melyek pályafüggően a Brit, vagy az Amerikai csapatok - képviseli. Lé-

nyegében az utóbbi két csapat egy és ugyanaz, csak a játékosmodellek textúrázása hangyányit eltérőbb, és a választható osztályok (class) a fegyverekkel egyetemben más neveket kaptak.

A classok befolyásolják, hogy az éppen aktuális pályán a belépő játékosok milyen fegyverzettel és felszereléssel indulnak hentelni. Elhalálozás esetén életbe lép a szokásos respawn, azaz rövid idő elteltével a karakter ismét megszületik a kezdőponton, közben akár át is alakulhat másik classbeli katonává. Ez bután hangzik, de komolyan vett csapatjáték esetén nagyon hasznos. Ha az egyik fél erős nyomás alatt van, és automata fegyverekkel rendelkező géppisztolyosokra van inkább szükség a bázis védelmének fenntartása érdekében, akkor nyilván arra a classra érdemes klikkelni padlóra fekvés után.

Rifleman, Master Sergeant, Staff Sergeant, Sergeant, Sniper, Machine Gunner, Support Infantry, Paratrooper. Nem kevés választási lehetőség, főleg egy újonc számára. A kezdők nagyrészt a mesterlövészt és a géppityust részesítik előnyben, ezekkel némileg egyszerűbben szerezhetik meg első skalpjaikat. Klánmeccs esetében, főleg, ha nevesebb külföldi ligákról van szó, már nem ilyen langyos a pite. Ott kőkeményen el kell osztani a pályától, és a csapatstratégiától függően, hogy ki-kivel, és mit fog csinálni.

Német (Axis) oldalról MG-Shütze, Unteroffizier, Scharfschütze, Sturmtruppe, Grenadier, Fallschirmjager, Stosstruppe egységekkel lehet hentelni. Öszszességében véve a szembenálló oldalak eléggé kiegyensúlyozott fegyverarzenállal rendelkeznek, így nincs erősebb fél, sokkal inkább függ a pályán teljesítendő feladattól, és annak fizikai tulajdonságaitól, hogy a mérleg nyelve melyik oldal irányába billen. Szerencsére a helyszínek jól megtervezettek, a 15 map egyike sem tűnt abszolúte használhatatlannak számomra. Persze a hazai szervereken játszó honfitársaim véleménye egybevág bármilyen másik játékot játszó online közösségekével, azaz: 7-8 pálya a leghasználhatóbb, a többin csak muszájból játszanak, vagy tanulásképpen, hátha később favorit lesz az is. :)

Az irányítás átgondolt, tetszett. Ha sokat futok, elfáradok. Ha ugrálok, harcedzett katonám még hamarabb tikkad ki. Ugrás közben nem tudok lőni, mert olyankor a karakterem elteszi a fegyvert. Minden fegyver más és más paraméterekkel rendelkezik: kezelhetőség, szórás, sebzés, tárkapacitás és lövési sebesség. Sajnálattal tapasztaltam, hogy menet közben el lehet dobni a fegyvert, és a választott classtól függetlenül akár az ellenfél mordályát is felkaphatom. Persze, logikus, hogy a háborúban akármivel lehet lőni, de ezáltal elveszett az a profizmusra utaló érzés sokak szerint, miszerint meg tudták mondani, hogy az ellenfél tölti-e épp a fegyverét a sarok mögött. Mert könnyen lehet, hogy nem rosszfiú, csak saját társ, aki már kifogyott a lőszerből, és felkapott egy brit Enfieldet. Kicsit több lett a TeamKill emiatt.

A letámasztható, azaz csak hasalva működtethető géppuskák értelemszerűen jobban szórnak kitámasztás nélkül, mint amúgy. A hasalás amúgy is újdonságnak számított az Unreal Tournamenten és a CS-n nevelkedett lelkemnek, de kifejezetten pozitív élményekkel gazdagodtam általa a DoD-ban. Az más kérdés, hogy újonc lévén a hasaló ellenfeleken szinte átgyalogoltam, annyira nem vettem észre rám szegeződő célkeresztjüket. :) Kéthárom jó pozícióban gubbasztó gépágyús a legkeményebb játékosoknak is rengeteg fejfájást okozhat. Szó szerint fejfájást, ugyanis a DoD-ban is van fejlövés, bármivel el lehet követni, kivéve puskatussal és gyalogsági ásóval (az előbbi a Garand puskatus, az utóbbi pedig német eszköz). A mesterlövész osztályú fegyverek azonnali halált okoznak, akármelyik testészre is lövünk velük, egy profi kezében pedig még halálosabbak, lévén zoomolva is lehet szaladni velük. Továbbá nagyítás nélkül is pontosan középre lőnek, még célkereszt híján is, amivel lényegesen megkönnyítik a közelharcot. Fán és vékonyabb falakon a táposabb puskák áthatolnak, ezzel CS-szerű élményekben részesítik a fal túloldalán kolbászoló újoncot. Ilyenkor jön a CSALÓÓÓÓ ordítás, létjogosultsága persze nincs. :) Csalni amúgy is nehéz már, mert a CS-t rengetegen játsszák, így a DoD anti-cheat védelme is azonos vele a közös játékmotor miatt.

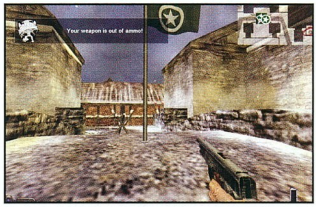
A fegyverhangok jók, bár állítólag az 1.3-as verzióban (a legelső igazán jó béta változat) pár csúzli sokkal emberesebb effektekkel rendelkezett. Annyi baj legyen, manuálisan felül lehet írni a régi hangfile-okkal az újakat.

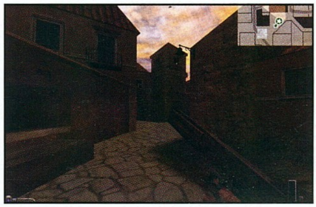
ÖSSZEGZÉS. Nem tudom pontosan eldönteni, hogy előnynek, vagy hátránynak rójam fel azt, hogy a játék iszonyatosan gyors. Egy régi motortól ez elvárható, de a DoD grafikája a mai csillogó-villogó felhozatal mellett már nagyon kopottas. A modellek még mindig nagyon jól mozognak, és ez a grafikai szint általánosságban még mindig életképesnek tűnik. Nem mindenki rendelkezik turbinahűtéses gépekkel otthon, melyek könnyedén lematekozzák a legújabb fejlesztéseket. Számukra a játék ideális lehet, főleg, ha a riválisaik nem futnak megfelelő sebességgel az adott konfiguráción.

Szeretném megköszönni a magyar DoD scene segítségét, és tanácsaikat a játékkal kapcsolatban. Kiemelném Long Gunt, az SWWT klán tagját, ki időt és energiát nem kímélve tartotta a gyorstalpaló leckéket nekem, hogy minél hamarabb belerázódjak a számomra korábban csak futólag megismert második világháborús szimulációba. Segítségük a #dod.hu IRC csatornán, és korrekt hozzáállásuk a zöldfülűekhez meglepő volt, hiszen más játékok esetében ekkora szívélyességet ritkán tapasztal az ember. Talán a DoD scene magasabb átlagéletkora miatt van ez (szerintük igen), talán nem.

Aki további információra éhes, az látogasson el a www.dod.hu oldalra, ahol a magyar ligákról és klánokról olvasgathat. Sok sikert kívánok az SWWT, FOS és ALMA klánoknak a külföldi ligákban történő sikeres szerepléseikhez. Aki kedvet érez ahhoz, hogy komolyabban foglalkozzon a DoD-dal, ne tartsa vissza magát, nagyon hangulatos játékot választana kikapcsolódásképpen.

-=FLATLINE=-









> ÉRTÉKELÉS

80%

grafika	16/25
zene/hang	12/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	13/15
összhatás	4/5

PRO hangulatos szimuláció › realisztikus fegyverek › multiplayer élmény

KONTRA az aggastyán Half Life motor lehetőségei › néhány apróbb bug

> CD MELLÉKLET

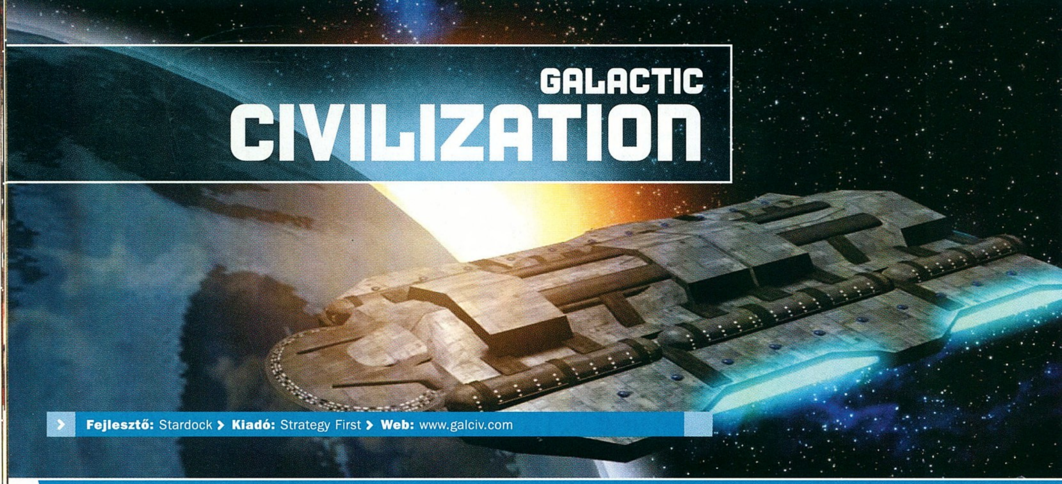
csalás **háttérkép** javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII300, 64MB RAM, 300MB HDD, 3D

> ARÉNA

Battlefield 1942	90%
Medal of Honor: Allied Assault	95%
Devastation	77%



Fejlesztő: Stardock > **Kiadó:** Strategy First > **Web:** www.galciv.com

A Galactic Civilization meglehetősen nagy hírverést kapott az utóbbi hetekben – nem utolsósorban a Master of Orion 3 csúfos bukása miatt (mondom ezt én, aki máig óriási MoO-rajongó vagyok – csak éppen az első két részé). A csalódott rajongók ebben a programban vélik megtalálni a rég áhított utódot, az új, csoda 4X programot. Nos, nézzük, mire is számíthatunk...

A játékot Brad Wardell készítette - először OS/2 alá. Akkoriban meglehetősen nagy port kavart multithreadinges (és ezért meglehetősen gyors) AI programozásával. Ezt a PC-s verzióban is szeretik kiemelni – szerintem teljesen feleslegesen. Egyrészt majd minden program már így készül, vagyis ez már nem technikai újdonság, másrészt ezeken a mai erőműveken egy ilyen szintű AI már magában is gyors (az Orion2 teljesen megfelelt a követelményeknek mindenféle trükközés nélkül is). Nekem kicsit gyanús volt mindenesetre, hogy az olvasott interjúk többségében ez volt a fő téma...

Maga a játék a 23. század vége felé játszódik: az emberiség vezetőjeként lépünk majd porondra, hogy irányítsuk őket a Galaktikus hódítás meglehetősen rögös útján. Természetesen nem vagyunk egyedül az univerzumban (különben a játék elégge unalmas lenne ugyebár), 5 másik faj is hasonló álmokat dédelget – a mi dolgunk lesz meggyőzni őket ennek hiábavalóságáról. Ennél több sztorit nem is igen kapunk, csak azt a meglehetősen gyenge magyarázatot, hogy mivel az AI által irányított civilizációk már régóta itt élnek, ők sajnos ismerik a térkép minden zegét-zugát... Kösz – ennyit az egyenlő esélyekről...

Ebből a bevezetőből az is kiderülhetett, hogy ebben a játékban bizony csak az embereket irányíthatjuk – a többi faj tulajdonságai csak kismértékben módosíthatók. A „pick" rendszer is jóval gyengébb lett, mint az Orion 2-ben (ezen a patch-ben igyekeznek módosítani), és itt találkozunk először a százalékos módosítókkal is, amelyekkel némileg (szerintem nem eléggé) befolyásolhatjuk fajunk alaptulajdonságait.

A győzelem (a Civilizationhöz hasonlóan) többféle módon is elérhető – nemcsak nyers katonai erővel. Létezik gazdasági, politikai és kulturális dominancia, mint nyerési lehetőség – mondjuk, akinek van kedve eljutni idáig: ezek a módok ugyanis semmivel sem gyorsabbak, mint az erőszakos megoldás! Ráadásul nagyon gyakran a többiek nem díjazzák pacifista hajlamainkat, és nekünk esnek mindenféle mondvacsinált indokokkal...

JÁTÉKMENET. A beállítások után maga a játék meglehetősen egyszerű: legalábbis a MoO3 „képernyőtengere" után... A menük viszonylag jól érthetők és logikusak, noha nincs meg a rendszerben az a könnyed elegancia, amelyik az Orion korábbi részeit szerintem jellemezte! Maga a játékmenet nem túl bonyolult (meg ugyebár gépkönyv is van a világon), ezért inkább szubjektív listát állítottam össze, hogy a játék különféle elemei mennyire tetszettek, illetve milyen fokú ellenérzést szültek bennem.

A POZITÍVUMOK.

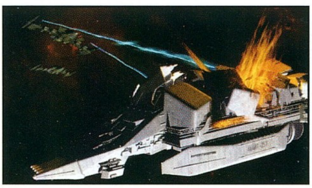
• A hitelbe vásárlás lehetősége, noha veszélyes, de a játék korai szakaszában nagyon hasznos. Hasonlókképpen a különféle hitelezési lehetőségek is jópofák.

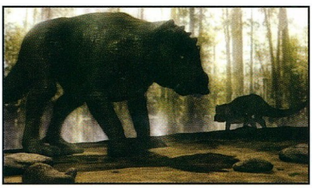
• A bolygók két projektet is képesek vinni párhuzamosan, így a hajógyártás nem megy az épületépítés kárára.

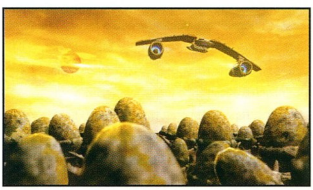
• Szintén nagyon jó ötletnek tartom az egyedi preferencialisták (építési listák) összeállításának lehetőségét. Nem nagy dolog, de az Orion2 legnagyobb hiányosságának tartottam...

• Morális döntések lehetősége bolygók elfoglalásakor (ez határozza meg, hogy a civilizációnk milyen irányultságú lesz: jó, semleges vagy gonosz).

• Kis objektumok, amelyeket a térképen lehet találni. Sajnos nagy a szórás a hatásban: a legtöbb szinte elenyésző, mások meg túl erősek! Mindenesetre legalább lehet valamit csinálni a játék korai szakaszában, ami a legtöbb ilyen játékban eléggé unalmas.







• A találmányfa kijelzése (jelzi, mire számíthatunk a jövőben) – maga a találmányfa már nem nyerte el osztatlan tetszésemet (ld. később).

• A diplomáciai lehetőségek általában: sokrétűek, de sajnos nagyon nehéz felmérni, hogy mi mennyit ér(het). Az AI viszont rettenetesen használja őket a háttérben (neki nyilván nem gond sikeres üzletet kötni)! Néha csodálkoztam is, hogy hogyan épít ilyen gyorsan, de aztán utánanéztem, és mások is találkoztak a jelenséggel – a magyarázat, hogy az AI nagyon szeret kereskedni... magával!

• A random térképgenerálás annak ellenére, hogy ez szinte alapkövetelmény ebben a játékkategóriában.

• A kis fajok léte, illetve az elégedetlen bolygók csatlakozása ezekhez a birodalmakhoz!

A negatívumok.

• Sajnos azoknak az elemeknek a listája, amelyek nem tetszettek, sokkal hosszabb:

• Nagyon nagy gond, hogy a játékban nincs megfelelő szintű help („súgó" – de utálom ezt a szót!) – a Galactic Civilization eléggé bonyolult program ahhoz, hogy egy komoly jobb klikkes help elkelne benne!

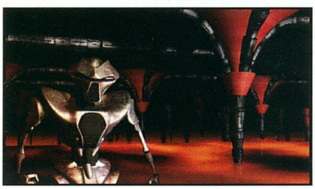
• A százalékos rendszer önmagában jó, de sajnos az alapértékek olyan kicsik, hogy sokszor a 10-20% módosítónak semmi hatása nincs. Én nagyon dühítőnek találtam, hogy az 50 kör alatt felhúzott gyártásnövelőm az égvilágon semmit sem hatott!

• Apropó körök... Ha már körökre osztjuk a játékot, akkor miért van az opciók menüben az „auto turn" bekapcsolva??? Mozgok egy űrhajómmal, és új kör kezdődik??? És ha éppen gyártást is állítani akartam volna?

• Szintén nagyon gyenge megoldás, hogy a felépített hajók a naprendszeren belül maradnak, és kézzel kell kihozni őket a fő térképre. Ez meg mire jó azon kívül, hogy néha ottfelejtjük? A naprendszernek az égvilágon semmi szerepe nincs a hajók szempontjából, felesleges mikromenedzsment az egész...

Maga a játékmenet eszméletlen lassú. Sok-sok körön keresztül nem történik semmi – esetleg véletlen események, amelyeket sikerült kellően ki nem balanszírozni. Egy-egy szerencsés (vagy szerencsétlen – attól függően, ki kapta) véletlen teljesen felboríthatja a játékmenetet.





A találmányrendszer egészével sem vagyok kibékülve, noha ezt is rengetegen az egekig magasztalták! Igaz, hogy rengeteg találmány van, de ezek jelentős része közvetlen hasznot nem hoz, csak újabb elágazásokat szül, illetve később szükséges lesz más fejlesztésekhez. Az egésznek olyan szaga van, mintha be kellett volna tenni X db találmányt (hogy több legyen, mint az Y játékban), de mivel ennyi értelmes bónuszt nem tudtak kitalálni, töltelékeket raktak be.

Kicsit furcsállottam, hogy hiányoznak a különféle paktumok más birodalmakkal (non-agression pact, research treaty, trade treaty). Ez kimondottan jópofa ötlet volt az Orionban annak idején...

A csatát is sikerült tökéletesen mellőzni. Noha nem azt mondom, hogy hatalmas, 3D-s űrcsaták kellenek, de azért ez a támadó/védőérték dobálás kicsit amatőr (a táblás játékban persze gyorsan kell eredményt generálni, de itt több is belefért volna). Én valahol az Orion 1 és a 2 közötti rendszert vártam volna (tereptárgyak és minimális hajóirányítás).

A saját hajótípusok kialakításának elhagyása érthető, noha sajnálatos. Ebben sajnos a Civilizationt vették alapul, de nekem nagyon hiányzott ez az opció!

Nyilván még fognak javítani az AI-n, de nálam néha igen furcsa dolgokat művelt – főleg diplomáciában. Állítólag jó voltam (a döntéseim alapján legalábbis), és más jó fajok háborút üzentek minden ok nélkül. Ez engem legalábbis meglepett – az más dolog, hogy ráfázott a fiú...

Már látható, hogy játékmenet szintjén meglehetősen kritikus voltam, de a végső konklúzió előtt gyorsan nézzük meg, hogy a Galactic Civilization mit kínál grafikailag és zeneileg!

Grafika. Az animációkat első körben felejtsük el – körülbelül a 90-es évek elejének színvonalán vannak valahol, csak azért rakták be őket, mert „köll". Ez vonatkozik a bevezető és a játék közbeni animációkra is. Maga a játék 1024*768-ban pompázik, de ewel a pozitívumok meg is szűntek. A grafika 2D-s, de legalább ronda. Nem vártam egetverő csodát, de mondjuk a Master of Orion 2-t azért illett volna megverni 2003 közepén.

Az egyetlen mérsékelt pozitívum a menük átláthatósága, de ez is inkább funkcionális, mint grafikai erény.

Hangok. Mind effektek, mind zene terén átlagos, átlagos alattira értékelném. Semmi különösebben emlékezetes nyomot nem hagyott bennem (noha ezen a téren sem voltak kiemelkedő elvárásaim).



Összefoglalva saját magam is meglepődve tapasztaltam, hogy ilyen hosszú várakozás után a játék... nem tetszik! Nincsenek egetverő elvárásaim grafikai és zenei téren a stratégiai játékoktól, ha a játékmenet valóban jó... Sajnos a Galactic Civilization nekem nagyon nem jött be – vontatott, feleslegesen bonyolult, ahol nem kellene, és olyan dolgok hiányoznak belőle, ami szerintem megbocsájthatatlan!

Kicsit körülnéztem a neten, mert mindenki arról zengett, hogy végre itt az igazi Master of Orion 2-utód! Utána még egyszer nekiültem a játéknak, hogy hátha tévedtem – de másodjára sem tetszett jobban, mint elsőre! Szerintem leginkább a MoO3 iránti csalódás tükröződik ezeknek a site-oknak az értékelésében, így jócskán felülértékelik a Galactic Civilizationt... Én semmiképpen sem merném MoO2 utódnak kikiáltani: több évvel az eredeti után annál gyengébb grafikával és játékmenettel megjelenni... Mondjuk inkább úgy, egy, a közepesnél jobb próbálkozás, de a csodára még várni kell! ■ **(egy kicsit csalódott) Pellus**

> Értékelés

70%

grafika	17/25
zene/hang	09/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	11/15
összhatás	3/5

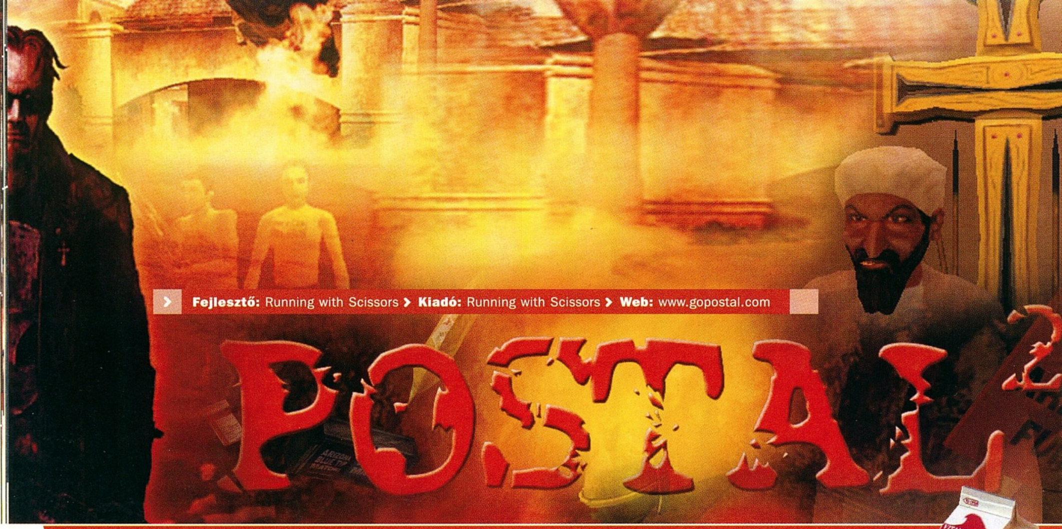
PRO néhány új okos ötlet behozatala

KONTRA túl lassú játékmenet < retro grafika

> CD melléklet
csalás **háttérkép** javítás demo

> Minimum gépigény
PIII600, 128MB RAM, 400MB HDD

> Aréna
Master of Orion 2 .... 90%
Master of Orion 3 .... 69%



> **Fejlesztő:** Running with Scissors > **Kiadó:** Running with Scissors > **Web:** www.gopostal.com

POSTAL 2



A számítógépes játékkészítés az utóbbi néhány évben robbanásszerű fejlődésnek indult, és egyre nehezebb volt valami olyan új dologgal előállni, amelyikre a vevők felkapták a fejüket, és erős vásárlási ingerenciájuk támadt. A rengeteg klón és másodosztályú stuff elárasztotta a piacot, s az élet és a fantázia szinte minden területét „megjátékosították" már. Ám mai világunk kétes értékű vívmánya, hogy szexszel és erőszakkal bármit el lehet adni. Ezt a lehetőséget ragadta meg egy fejlesztőgárda, és 1997-ben megalkotta a Postal nevű lövöldözős programját, mely megjelenése után hatalmas sikert aratott, és még nagyobb botrányt kavart. Az ok igen prózai volt: nem szólt másról, mint a rendelkezésünkre álló népes fegyverállomány segítségével visszaszorítani a Földünket veszélyeztető túlnépesedést. Be is tiltották sok országban. Azóta eltelt néhány év, és ilyen témájú cucc nemigen jelent meg. Azonban a Running with Scissors csapata úgy ítélte meg, elérkezett az idő, hogy újabb csapást mérjenek a világra, és 2003 áprilisában piacra dobták a Postal 2-t.

Megint hétfő. Egy újabb, átkozott hétfő. A légkondi nem működik, a nő folyamatosan kárál, a hűtő meg persze üres. De legalább fizetésnap van, legalább ma egy kis pénz áll a házhoz. De amúgy ez a nap is úgy indul, mint a többi. A játék hőse (inkább antihőse), Postal Dude nem éppen a szerencse fia. Egy kis játékfejlesztő cégnél robotol, még háza sincs, csak rengeteg gondja. A történet kezdetén még nem csak nem is sejti, hogy ez a hét igencsak más lesz, mint a többi...

A játék Paradise Cityben játszódik – igen fellengzős név ez egy ilyen romlott, őrültek lakta, koszos kis porfészeknek. Főhősünkkel öt napot kell végigjátszanunk, melyek kezdetben még igencsak hétköznapinak indulnak, ám alkonyatra már igencsak sűrű lesz a levegő a mi Dude haverunk körül. A nap elején mindig kapunk egy rövid, szöveges eligazítást a teendőkről. Na, ne gondoljunk valami eget rengető, „mostaztánmegmentemavilágot" típusú dolgokra. Tejvásárlás, könyvtári könyv visszavitele, apuka sírjának meglátogatása, templomi gyónás (!!!) és egyéb, rendkívül izgalmas feladatok várnak ránk. Ám, amilyen szerencsés ez a Dude gyerek, bárhova is megy, mindig az a vége, hogy futhat a nyomorult életéért. A könyvtárat elfuserált természetvédők rágyújtják, a kinézett fenyőfáért parasztok ezreivel kell megküzdenie, a templomot arab fanatikusok rohanják le, szállják meg. Az öt nap alatt több haragosunk lesz, mint egy kisebb banánköztársaságnak 10 év alatt. És persze, ott van a város túlbuzgó rendőrsége is (majd később a katonaság és a SWAT egységek), akik másra se jók, mint hogy néhány célzott lövéssel lebeszéljenek a jogos önvédelem gyakorlásáról.

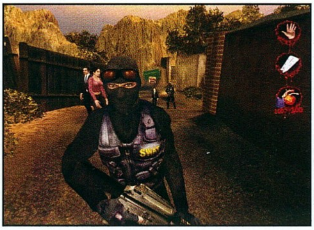
Paradise City lakosságának módszeres kiirtásához azonban két dolgos kezünk nem lesz eléggé hatékony, szükségünk lesz némi fegyvernek látszó és

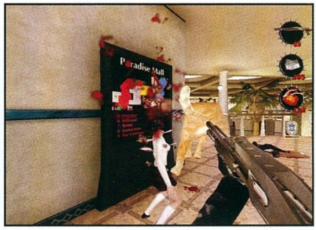












használható tárgyra is. Nos, ilyen jelentkezőből nem lesz hiány, összesen 13 halálosztó eszközt találunk a programban. Kezdve az alapnak számító M-16-ossal, feltűnik a színen a karizmatikus shotgun, a lobbanékony molotov-koktél, majd a kedvenceim: a markáns lapát és a bizalomgerjesztő, félig elrothadt tehénfej. A legtöbb fegyverhez folyamatosan érkezik majd a lőszer (találhatunk és lőhetünk is magunknak), de némelyik özvegycsinálóval igencsak megfontoltan kell majd bánnunk – legalábbis az elején. Összességében csinos kis arzenállal rendelkezünk majd, de érzésem szerint igen hatásos tömegoszlatót nem találunk, a csoportos támadások ellen leginkább csak a gerillataktika használható – ja, meg a „Load Game".

Ám, mint a játék is mondja, a progi csak annyira véres, amennyire te teszed azzá. Ez még többé-kevésbé igaz is, mivel az első napokon még simán játszhatunk a túlélésre, nem szükséges minden szembejövőt lemészárolnunk. A városka lakói ugyanis élnek, teszik a dolgukat – ami aztán egyre több esetben ütközik majd a mi céljainkkal. A konfliktuskerülő taktika tehát a vége felé már nem nagyon hatásos, köszönhetően a gyengén csordogáló juttatásoknak és ellenségeink növekvő számának, tűzerejének.

A játék az ismerkedési fázisban még roppant hangulatosnak és szórakoztatónak indul – leginkább a Duke Nukem 3D-hez lehetne hasonlítani a hangulatát. Rengeteg képi poént láthatunk, és Dude barátunk is sűrűn kommentálja az eseményeket a maga módján. Az egész játékot morbid, bizarr, fekete humor lengi be, mely kiváló légkört teremt. Ám ez a hangulat a közepétől kezdve kissé ellaposodik, megkopik, mintha a vége felé elfogytak volna az ötletek. Az utolsó napot már kifejezetten összeszorított fogakkal játszottam, és némi félmosolyt csak a „Macskageddon" látványa csalt arcomra.

A látványért felelős programozógárda igencsak kitett magáért, és megfelelő vizuális világot teremtett pszichopata őrjöngésünknek. A karakterek és a táj egyformán részletgazdag, és a textúrák minőségére, felbontására sem lehet panasza senkinek. Mivel az agónia pedig igencsak alaptéma a programban, az általunk kezelésbe vett delikvensek számtalan módon képesek elhalálozni. A környezet is formálható, a legtöbb tárgy, berendezés, környezeti elem elmozdítható valamilyen módon. Az autók látványosan repkednek robbanáskor, a vödrök, ládák, testek stb. pedig mozognak a lövések/ütések/rúgások hatására. Sőt, a leesett fejek lapáttal való noszogatása is morbid, de rendkívül vicces.

A hanghatások terén sem tapasztaltam különösebb hiányosságot. Dude barátunk beszólásai, a fegyverek és a haldoklók hangjai mind-mind minőségiek. A háttérzene viszont a legtöbbször tényleg csak arra van, hogy cincogjon valami a játék alatt, alig akad néhány kellemesebb darab (pl. a végén, a stáblista alatti).

S bár az eddigi betűhalmazból az tűnik ki, hogy ez szuper játék, sajnos a helyzet az, hogy nem így van. A miérteket mindjárt ki is fejtem.

Az első és felidegesítőbb hiba a töltési idő. Mivel e paradicsomi város már az első pillanattól kezdve korlátlanul felfedezhető és bejárható, szükségszerű volt a részekre osztása. Ám, amikor az egyik területről átmegyünk a másikra, az kb. egy percet rabol el életünkből. Tudom, most két gondolat jár a fejetekben. Az első, hogy „Na, igen, de milyen gépen?!" Elmondom: P4 2,4 GHz, 512 MB Ram. „Oké, akkor nem a gép. De hát mi az az egy perc?!" – hangzana a következő kérdés. Az nem is lenne sok, ha csak ritkán töltögetne. De vannak olyan esetek, amikor sűrűn kell átmenni innen-oda, vagy netán eltévesztjük az irányt, és akkor ez a várakozás igencsak bosszantó és kiábrándító.

A következő gondom, hogy a játék a közepétől elkezd laposssá, unalmassá válni, és a poénok is elfogynak, elgyengülnek. Maga a történetvezetés nem változik, de az egész monoton, idegesítő mászkálássá fajul, és egyre több az ellenfél is, akik néha szemérmetlenül csalnak.

A gépi intelligencia sem áll a helyzet magaslatán, a programozók sok esetben az AI hiányosságát a támadók tömegével próbálták ellensúlyozni. Ez még nem lenne akkora baj, ha lenne valami helyes kis tömegoszlató az arzenálunkban. De nincs.

Nézzük most a játék szavatosságát. A vége főcím után kiderül néhány rejtett lehetőség (rendőrruha használata, zsaruk megvesztegetése), de ezek miatt szerintem senki nem fogja újra végigszenvedni a gamét. A többjátékos mód viszont rengeteg kiaknázatlan móddal kecsegtet. Azaz, csak kecsegtetne, hiszen nyoma sincs, pedig bizton állítom, hogy hatalmas bulikat lehetne rendezni (emlékszik még valaki a Blood első részére?!).

Egyszóval, az egész játék egyszer végigjátszható, mert akkor még tart az újdonság varázsa, de azután gyorsan a polcon végzi, megfelelő motiváció híján.

A kép tehát igencsak vegyes. Adva egy jó ötlet (tudom, erről némelyeknek kissé más a véleménye, de ebbe most nem menjünk bele), egy működőképes fejlesztőgárda, a másik oldalon ott a lapos, bosszantóan lassú játékmenet, melyre senki nem lesz kíváncsi második alkalommal. Először még nem tudtam elképzelni, hogy a különféle internetes oldalak hogy tudták lepontozni ezt a stuffot, de az ötödik nap végére megértettem, és igazat is adtam a kritikáknak.

Az tény, hogy a játék, ha át is küzdi magát a betiltás okozta akadályon, a játékosok által állított minőségi mércét már nem biztos, hogy sikerrel átugorja.

Aki egy kis hangulatos, eléggé rendhagyó, önfeledt lövöldözésre vágyik, és nem zavarja a túladagolt ketchup, az nézze meg, az érzékenyebb lelkületűek és pacifisták azonban kerüljék el, nem vesztenek vele semmit. ■ B-ChromE

> **ÉRTÉKELÉS**

71%

grafika	20/25
zene/hang	12/15
játékélmény	25/40
kategórián belül	11/15
összhatás	3/5

PRO hatalmas poénok (macska!!!) › van egy hangulata › nem túl kötött a játékmenet

KONTRA a végére ellaposodik › gyenge szavatosság › nincs multiplayer

> **CD MELLÉKLET**

csalás **háttérkép** javítás demo

> **MINIMUM GÉPIGÉNY**

PIII733, 128MB RAM, 3GB HDD, D3D

> **ARÉNA**

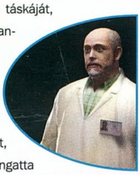
Postal	73%
Blood II	78%
Kingpin - Life of Crime	82%



Fejlesztő: UBI Soft › Kiadó: UBI Soft › Web: csi.ubi.com

CSI: CRIME SCENE INVESTIGATION

Anyu, megjöttem! - kiáltotta félszegen Dezsőke, miután határozott mozdulattal ledobta táskáját, mely néhány bukfenc után Mancin, a macskán landolt. Szerencsétlen állat akkorát ugrott az oldalbordájára mért ütés következtében, hogy azonnal lefejelte az asztal lábát, mely ismét szende álomba ringatta egy időre.





Hősünknek azonnal feltűnt, hogy valami nincs rendjén, mert az ajtót nyitva találta, és nem hallotta a nagyszobából rendes esetben állandóan kiszűrődő televízió zörejeit. Összeráncolta homlokát, és óvatos léptekkel elindult a folyosón, mely összekötötte anyja szobáját a bejárati ajtóval. Lassan haladt, nem hagyott figyelmen kívül semmit sem. Konstatálta, hogy valamiért Béla, a tengerimalac (nőstény) akváriuma néhány fokkal laposabb szögben érintkezik a hűtőszekrénnyel, mint mikor reggel Dezső elindult az iskolába. Ennek még nem tulajdonított különösebb figyelmet, azonban az már komoly aggodalomra adott okot, és növelte meg adrenalinszintjét, hogy nem hallotta, az ilyen közelről már mindig hallatszó herseget a nagyszobából, melyet Dóra néni (a mamája) generál a sajtos-baconös chips ropogtatása közben. Az ajtó résnyire ugyan nyitva volt, és némi fény ki is férkőzött az ajtófélfa mellett, de Dezső tudta, hogy valami borzalom várja a túloldalt. Gyengéden kinyitotta az ajtót, és belesett. Dóra néni sehol, a TV ki volt kapcsolva, és szokatlan rend fogadta, ami már mindenképpen ijesztő, tudván azt, hogy Dorottya kishúga állandóan felborítja a cserepes virágokat, és lerángatja az asztalterítőt. A fiú agya lázasan dolgozott, éppen ezért nem vehette észre a háta mögött suhanó árnyékot, mely egyre közelebb és közelebb ért hozzá. Már csak másodpercei voltak hátra, de Ő még nem sejthette ezt. Egyszer csak hatalmas tenyeret vélt felfedezni a vállán, amely elemi erővel késztette megfordulásra. Dezső majdnem összeesett félelmében, teljesen lesápadt, csukott szemmel próbált felkészülni a legrosszabbra... De nem történt semmi, sőt, ismerős hangot hallott, mely apjáé volt:





- Csakhogy hazaértél fiam, BOLDOG SZÜLETÉSNAPOT! - és ezzel átnyújtotta a család többi tagjával kiegészülve azt a játékot (pontosabban annak hatalmas masnival átkötött dobozát), amelyről hetek óta álmodozott.

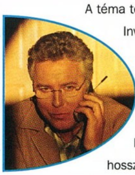
Így mindjárt érthetőbbé válik Dezsőke viselkedése az előszobában. Remek megfigyelőképességgel felruházott agya és körültekintő vizsgálódásai a tettek mezejére léphetnek ajándéka által.

A téma tehát a CSI, azaz a Crime Scene Investigations. Az idehaza „Helyszínelők" néven futó sorozatból készült játék itthon is kapható már, ezért gondoltuk, érdekelhet benneteket. Ez főleg azoknak szól, akik már hosszabb ideje várnak nyomozós kalandjátékra, ne adj Isten, még nézik és kedvelik is a sorozatot.

ELSŐ BENYOMÁSOK. Bevallom, én egyetlenegy részt sem néztem meg egészen addig a pillanatig, amíg végig nem nyomtam a CSI-t. Először azt hittem, hogy teljesen átlagos, panorámás kalandjátékot kapok, de mint majd látjátok, sokkal töményebb koncentrátumú málnaszörp lapul a játékban, mint elsőre látszik. Más hasonlattal élve: „Van kókusz is a golyóban", ha így jobban tetszik. :)

Tehát esetemben a végigjátszás és egy mostanában levetített epizód megtekintése után észre kellett vennem, hogy az összes felhasznált hang, azaz a narrátorok és a szereplők hangjai mind megegyeznek az eredetikkel, továbbá a Las Vegas-i CSI csoport egy az egyben megjelenik a játékban. Így találkozhatunk az összes, a sorozatban szereplő emberrel, nyomozóval, doktorral, rendőrfőnökkel és még számtalan hasznosabbnál hasznosabb karakterrel. Nem szaporítom tovább a szót, hogy ilyen közhellyel éljek, inkább belecsapok a lovakba... Vagy közéjük...





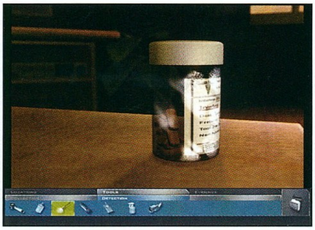
A KEZELÉS. Első blikkre nagyon könnyűnek tűnik. Az igazság az, hogy a második ránézésre is, de ez ne zavarjon senkit, inkább tapsikoljon örömében. Rém dühítő, ha nagyszerű kalandjátékokat elrontanak lehetetlen irányítást készítve hozzájuk. Szerencsére ezúttal nem ez a helyzet, sőt. Aki egy kicsit is tud angolul (azaz legalább középfokú szinten), az nagyon kellemes órákat fog eltölteni a gáma bűvöletében. A játékképernyőt logikusan, jól tagolták. A gyors kezelés lebeghetett a készítők szeme előtt, mégis megfelelően puritán és komplex is egyben. A kép felső kétharmadát a látószög fedi, az alsó harmadban pedig a tárgylista foglal helyet. Az egér jobbra-balra húzásával a képernyő szélén foroghatunk, és vizsgálódhatunk kedvünkre. Érdemes megnézni az egyik képet, hogy gyorsabban a helyére kerüljön a dolog.





Ha információt tartalmazó részre húzzuk a pointert a látótérben, akkor a jól megszokott pixelvadász szindróma jelentkezik, azaz a kurzor színe zöldre változik, és máris gondolkodhatunk rajta, hogy mit is szeretnénk ott csinálni.







Az alsó rész három fontos szekciója a LOCATIONS (helyszínek), a TOOLS (eszközök) és az EVIDENCE (bizonyítékok). Bármelyikre bökünk, további lehetőségek tárulkoznak elénk, de nem kell megijedni, a menürendszer áttekinthető, és könnyen kezelhető.

A Locationsre klikkelve a bejárható területeket kapjuk meg, továbbá az állandó állomásokat, amelyek a legfontosabbak az előrehaladás szempontjából. Ezek sorrendben: a hullaház, ahol a kórboncnok véleményét kérhetjük az áldozatokról; a kapitány szobája, ahol letartóztatási, házkutatási, és egyéb parancsot/információt kaphatunk; legutolsóként pedig a labor, amely a legérdekesebb mindhárom közül. Itt Greg Sanders kolléga áll rendelkezésünkre, aki a legkülönfélébb anyagokat is képes bevizsgálni. A szobában található még egy ujjlenyomat-összehasonlító számítógép és egy mikroszkóp is, amelyek szintén elengedhetetlen kellékei lesznek nyomozásainknak.

A TOOLS menüpont a legnépesebb, a leendő játékos itt mozog majd a legtöbbet.

A gyilkosságok helyszínein rengeteg információ található, csak a megfelelő eszközzel kell keresni. Ehhez kapcsolódóan a játék két tárgycsoportot különböztet meg, a DETECTION (felismerő) és COLLECTION (gyűjtő) részleget.

Míg az elsőbe többek között az ujjlenyomat-felderítő ecset, az UV lámpa és a nagyító tartozik, addig a másodikba értelemszerűen a csipesz, a gumikesztyű, és az egyéb bizonyítékok összehalászására való tárgyak tartoznak. Duplaklikkre a gép mindegyik masinájáról részletes ismertetőt köp ki, így nem kell aggódó szemekkel vizslatni a kézben tartott hőkamerát.

Szerencsére a játékosnak nem kell teljesen egyedül rájönnie minden fortélyra, mert az első küldetés negyedéig tulajdonképpen a tutorial zajlik. Tudjátok, mikor megmutatják, hogy merre kell elcsavarni a hulla fejét, hogy kifolyjon belőle a vér, hol kell váladékmintát venni a nazális úton történő mérgezések esetén és a többi...

Az EVIDENCE fül az utolsó menüállomás. Három alcsoportra oszlik, a megszerzett nyomokra/ujjlenyomatokra (Traces/prints), az összegyűjtött tárgyakra (ITEMS), és nem utolsó sorban a dokumentumokra (DOCUMENTS). Az utóbbiakkal lehet a legértékesebb információkra bukkanni, melyekkel megszoríthatjuk a kihallgatások során a gyanúsítottakat.

Már csak egy gomb maradt hátra. Legjobboldalt található egy akta, amelyet kinyitván számba vehetjük az összegzett információkat, az eddig elért eredményeket, a gyanúsítottakat és a bizonyítékokat. A játék - felhasználóbarát lévén - mindig jelzi a játékos számára, amint változás állt be ebben az aktában (CASE FILE). Ezzel sok időt és még több klikket megspórol számunkra.

AZ ESETEK. Sajnos meglehetősen kevés bűnügyre deríthetünk fényt, pedig a játék méretesebb, azaz 3 CD-n helyezkedik el. Lemezenként két darab ügyet tartalmaz, ami nagyon karcsú, ha figyelembe vesszük azt, hogy az első két eset után már a menühasználat és a tárgyak is ismerősebbek lesznek, vagyis rutint és sebességet szerzünk a használatukban. Körülbelül 3-4 óra folyamatos játék kell ahhoz, hogy a játék végigtolt állapotba kerüljön, ez botrányosan kevés. Mégis, szigorú lennék, ha nem írnám le azt is, hogy a bűnesetek nagyon változatosak.

A gyújtogatástól kezdve az erőszakon keresztül a rendőrgyilkosságig minden szerepel a CSI repertoárjában. Az utolsó küldetés továbbá már annyira sok szálon fut, és olyan szinten megkavarja a történetét, hogy tengerimalac legyen a talpán, aki majd elsőre ért mindent.

A játék kisebb bónuszokat is tartogat a sikeresen lezárult ügyek után. Ez abból áll, hogy megnyílik az elért teljesítménytől függően a concept art rész az adott küldetéshez. Kedvünkre szemezgethetünk a rajzolt storyboardok és szereplők képei között. Az utolsó meglepetés pedig akkor zörget be az ablakon, amikor az összes ügyet 100%-os értékeléssel zárjuk le. De ezt nem árulom el, mi az, érdemes rászánni azt a pár órát, és kinyitni a „kincsesládát". :)

ÖSSZEGZÉS. A hangulat jól eltalált, a QuickTime technológiájával készült panorámák szépek, élesek és jól passzolnak a modellezett karakterekhez. Felismerni mindegyik szereplőt a sorozatból, ez már eleve jó pont, és akkor még a zenét meg sem említettem, amely a hanghatásokkal együtt nagyon kellemes hangulatot ad az éppen aktuális helyszínhez. A hangalámondásról már szóltam, nem másodkategóriás színészek rőfögtek elfogadhatatlan hanganyagot a diskurzusok digitalizált formájához, hanem az eredeti színészeket kérték fel a feladatra. Mindenképpen piros pont.

Nem szükséges izmos 3D gyorsítókártya sem az élvezethez, ugyanakkor jó pár esetben a próbálkozóknak DirectX alatt sok nehézséggel kellett küszködniük. Úgy tűnik, a játék egy kicsit érzékeny a nem angol operációs rendszerekre, ami Magyarországon kifejezetten bosszantó lehet. Sajnos nem rendelkezem pontos információkkal ezzel kapcsolatban, de érdemes óvatosnak lenni! Javaslom, írjatok nekünk, lehet, hogy mire ezt olvassátok, már lesznek pontosabb értesüléseink.

Gyanítom, hogy érkezhetnek kiegészítő lemezek még sok új bűnüggyel, én örülnék neki. Remélem, jó páran kipróbáljátok majd ezt a remek kalandjátékot. Aki egy kicsit is úgy érzi, hogy rendelkezik némi nyomozói vénával, és van egy kis ideje, mindenképpen próbálja ki.

-=FLATLINE=-

> **ÉRTÉKELÉS**

79%

grafika	15/25
zene/hang	10/15
játékélmény	29/40
kategórián belül	11/15
összhatás	4/5

PRO érdekes eszközök > kulisszatitkok > hangulat

KONTRA túl könnyű > meglepően rövid > még nem magyarított

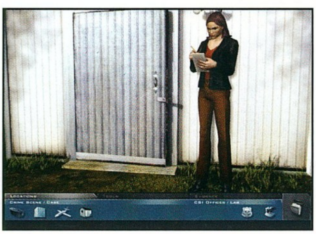
> **CD MELLÉKLET**
csalás **háttérkép** javítás demo

> **MINIMUM GÉPIGÉNY**
PIII500, 128MB RAM, 1000MB HDD

> **ARÉNA**

Shivers 1	80%
Shivers 2	82%
Zork Grand Inquisitor	83%







BLOODRAYNE

Fejlesztő: Majesco > **Kiadó:** Terminal Reality > **Web:** www.bloodrayne.com

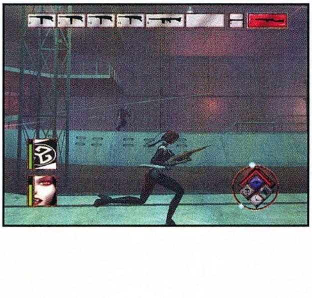
A Bloodrayne konzolos változatai (PS2, Xbox, GameCube) tavaly októberben kerültek a piacra. Testvérlapunkban – a MultiPlay!-ben – az Xbox-változat tesztje jelent meg a szerkesztők és szerény személyem jóvoltából. Mivel a játékot az említett „konzolpécén" annak idején végiggyűrtem, ezért az sem volt kétséges, hogy a PC-s változat értékelése is rám fog hárulni. Mivel a játék alapvetően nem rossz darab, ezért szívesen bevállaltam az újrajátszást.

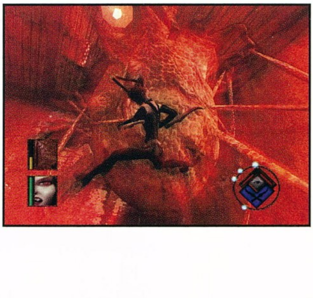
A Bloodrayne stílusát tekintve külső nézetes akciójáték, minimális mennyiségű kalandelemmel és logikai fejtörővel. A játék készítői nagyon sokat merítettek Lara „Tomb Raider" Croft és Dr. Indiana „Ark Raider" Jones kalandjaiból (és sikereikből). Tudták jól, hogy a misztikus, ősiereklye-keresgélős téma manapság nagyon bejön a játékosoknál. Azt is jól mérték fel, hogy a játékosok jelentősebb százaléka hímnemű egyedekből tevődik össze. Ennek alapján már nem volt nehéz a marketingszinten sikervárományos játék alapötletének megteremtése: legyen valami okkult téma „csúnya bácsi" nácikkal, az ostoros-coltos fiatalember helyett pedig maradjunk a latexrucis bombázónál. Túlzottan koppintani pofátlanság (meg hát sok az éhező ügyvéd), ezért a negyvenöt kilós leányzó félméteres karpengéket is kapott, és kinevezték fél-vámpírnak, már hogy az ereje is meglegyen ezekhez a szerszámokhoz (és hogy hajazzunk egy kicsit a Blade-re is). Ennyi ötletlopás után joggal gondolhatnátok, hogy a Bloodrayne gázos játék, de szerencsére erről szó sincs.

Főhősünk Rayne névre hallgat, és egy titkos vámpírszervezet, a Brimstone Society ügynöke. Ez a társaság jótékony tevékenységet folytat, különös tekintettel az emberek védelmezésére. Ez persze érdekes, hiszen a vámpírok csak két lábon járó „ételnek" tekintik az embereket, de ezt most hagyjuk. A történet hármas tagoltságot kapott. Az első harmadban egy amerikai kisvárost kell megtisztítanunk a zombiktól és a rovarszerű lényektől. A második harmadban Dél-Amerikába utazunk, ahol egy náci tengeralattjáró-bázist kell „meglátogatnunk", végül a harmadik birodalom kellős közepén, egy ódon várkastélyban kell a dolgok végére járnunk. A történet érdekessége, hogy az első főellenfél lenyomásáig fogalmunk sincs arról, hogy mi miért történik. Később fény derül arra, hogy bizonyos náci főtisztek miért mutatnak túlzott érdeklődést az okkult témák iránt. Felmerül egy náci főgóré, Jürgen Wulf neve is, aki egy bizonyos Beliar földi maradványait keresgéli. Ez a Beliar a konzolos változatokban még bukott angyalként szerepelt a történetben (legalábbis így emlékszem), a PC-s átiratban viszont Atlantisz egykori uralkodóját tisztelhetjük benne. A játék saját motorjával készült közjátékaiban jól látható, hogy a szinkronszínészek által felmondott új sztori került a hangsávra, de a szereplők eredetileg szinkronizált szájmozgását meghagyták. Egyáltalán nem értem, hogy miért volt szükség erre a történetvariálásra, mert a játékmenet egyébként teljesen megegyezik a korábbi konzolossal.

A játékban – hősnőnk természeténél fogva – a hangsúly a hentelésen van: hektószámra ömlik benne a vér (meg minden hasonló testnedv), és repkednek a különféle testrészek. Gondolom, a célközönséget sem hat éves kortól jelölték meg a Majescónál, és azon sem csodálkoznék, ha egynémely szigorú törvényekkel rendelkező országban a játék meg sem jelenhetne. Az ellenfeleink likvidálására több lehetőségünk is van. Alapfegyverünk a dupla karpenge, amely ugye mindig „kéznél van", és egyébiránt nem







is gyenge darab. Ahogy egyre előrébb haladunk a játékban, úgy tanuljuk majd meg az egyre erősebb támadási lehetőségeket. Bizonyos esetekben – főként a Bloodrage (erről később) aktiválásakor igen jó szolgálatot fog tenni. A következő lehetőség a nyakba ugrós - vérszívós módszer. Ezt sajnos nem minden ellenfelünkkel tudjuk megtenni, de humanoidok esetében mindig bejön (más fajta lények esetében is meg lehet vele próbálkozni). Ez a mutatvány több szempontból is hasznos. A legfontosabb funkciója az elvesztett életerőnk pótlása (ebben a játékban nincsenek health feliratos dobozok). Pozitív mellékhatása, hogy a vértelenített áldozat elhalálozik (lőszerspórolás). További lehetőségként fennáll még az áldozatunk golyóálló mellényként való alkalmazása, ugyanis vérszívás közben tudunk vele forogni. Rápattanunk, beforgatjuk a többiek felé, így a skulókat ő kapja. Pár pálya teljesítése után hozzájutunk egy csáklyához, amellyel magunkhoz ránthatjuk az ellenfeleinket. A vérszívós művelet ebben az esetben is működik, de ilyenkor az áldozatunk házhoz jön. Bizonyos ellenfelek (pl. náci elit katonák) képesek leblokkolni mind a csáklyát, mind a nyakba ugrós mutatványt abban az esetben, ha ezt szemtől szembe próbáljuk meg kivitelezni. Hátulról viszont még a bordó kabátos főtisztek vére is kiszívható, ráadásul nagyon combos adag van bennük.

A játékban vannak felvehető lőfegyverek is, Rayne ezekből korlátozott mennyiséget tud magával cipelni. Hat plusz kettő fegyvertároló „rekeszünk" van. Ebből négybe csak gyengébb pisztolyokat és géppisztolyokat, kettőbe pedig erősebb puskákat és géppuskákat vehetünk fel. Van egy robbanóanyagtároló rekeszünk, ahova értelemszerűen dinamitot vagy kézigránátot pakolhatunk, illetve egy különleges fegyverek számára fenntartott rekesz. Ide jöhet a golyószóró, a G33-as puska, a sörétes fegyverek és a rakétavetők. Ezekből mindig csak egy fajta lehet nálunk, így nagy a dilemma a használatukkal (lecserélésükkel) kapcsolatosan. Példának okáért rám kimondottan megnyugtatóan hatott, ha nagy kaliberű golyószóró társaságában tudtam beköszönni a náci főtiszteknek. A célzással nem igazán kell foglalkoznunk, mivel Rayne automatikusan célra tartja a fegyvereit, legalábbis lőtávolon belül. Ennek további előnye, hogy ha valamelyik ellenfél közelébe érünk, akkor Rayne ezt a célzással jelzi nekünk.



Rayne több különleges képességgel is rendelkezik. Az egyik a Bloodrage, amely egyfajta berzerk módnak fogható fel. Az ellenfelek lekaszabolásával (lelövés, vérszívás nem jó) lehet feltölteni a jobb alsó sarokban levő kijelzőn látható két piros vonalat. Ha ezek teljesen összeértek, akkor aktiválhatjuk a Bloodrage funkciót (a program figyelmeztet is erre). Ilyenkor a karpengénk sebzésértéke megemelkedik, és mi is jóval ellenállóbbak leszünk a támadásokkal szemben. A hatása sajnos igen rövid ideig tart (kb. fél perc), de szerencsére könnyedén újra fel tudjuk tölteni, így egy pálya leküzdése alatt akár többször is aktiválhatjuk. Bizonyos főellenfeleket csak Bloodrage állapotban és csak karpengével lehet megsebezni, úgyhogy mindenki élni fog a lehetőséggel. A következő lehetőség a Sense funkció (Aura Vision). Ezt aktiválva Rayne radarszerű látásra kapcsol. A kép sötétkék színűre vált, az aktuális célunk helyét (ami ugye nem feltétlenül élőlény, lehet egy kapcsoló, vagy ajtó is) pedig fénylő kék folt formájában láthatjuk. A folt mérete alapján következtethetünk annak a távolságára is. A Sense módban az ellenfeleinket is láthatjuk, ráadásul a falakon keresztül is. A színük is jelentőséggel bír: a világos sárgás az egészséges, a sötét vörös a már halálán levő ellenfelet jelöli. A következő különleges képesség az időlassítás (Dilated Perception/Vision), amely olyan, mint a Mátrixos bullet time. Ez a mód leginkább a közelharci hatékonyságunkat növeli meg, egyes főellenfelek esetében pedig a használata kötelező. A legutolsóként hozzánk kerülő különleges képesség a távcsőlátás (Extruded Vision), amely megfelelő pontlövő fegyver (pl. G33-as puska) társításával tökéletes orvlövéssze tesz minket. A képességet természetesen felderítési célból is érdemes lesz használni. A különleges képességek használati ideje – a Bloodrage kivételével – nincs korlátozva, akár az egész játékot végignyomhatjuk lassított felvétel vagy sense módban.

A Bloodrayne grafikai szempontból az erős középszinten van. Igazából semmi olyan extra sincs benne, ami miatt el kellene ájulnunk tőle. Ma már elvárható, hogy a grafikus motor kihasználja a DirectX 8.1-es szabványt, legyen benne pixelshaderes vízfelület, bump-mappelt textúrák és valós idejű vetett árnyékolás. A pályák megvalósítása átlagos szintű, egyes esetekben kicsit elnagyolt, a tereptárgyak (pl. autók, bútorok) pedig messze nem kiemelkedők. A karakterek mozgása viszont egészen jól sikerült, főleg a megzombisodott német katonák tetszettek. A hősnőnk megvalósítása jól láthatóan fölé volt rendelve minden másnak: döbbenetes mozgásrepertoárral rendelkezik, nagyon sok poligonból rakták össze (ahol kell, ott szép kerek...), és a textúrázásával sem spóroltak (tapadós-átizzadt ruhája bump-mappelt). A készítők valószínűleg sokat nyomhatták Xboxon a Dead or Alive-ot (ez verekedős játék nagyon szép női versenyzőkkel), mert a hölgy karakterek – khmmm... hogy is mondjam – „lökhárítója" kissé zselészerű fizika alapján mozog.



A játék hangjaira nem lehet panaszunk: a háttérzene szimfonikus hangzású, a funkcióját tökéletesen betölti, mert igazából el is veszik az akcióban. A hanghatások igényesek, és nagyon eredetien szólnak. A lőfegyverek hangjai – főként a német géppisztolyoké – teljesen olyanok, mint amit a filmekből ismer az ember. A digitalizált beszéd is nagyon jó, a szinkronszínészek kellő beleéléssel nyomják a sódert. Még arra is nagyon odafigyeltek, hogy a „német" karakterek megfelelő akcentussal ejtsék ki az angol szöveget.

A fél éves csúszás okairól sajnos nem tudok semmit, de az is lehet, hogy készakarva így lett betervezve. Az is igaz, hogy sem az Xbox-, sem a GameCube-változat nem használta ki az alatta feszülő hardver grafikai lehetőségeinek maximumát. A PC-s változatban leginkább a grafika lett továbbfejlesztve – szépen csillogó vízfelületekkel, bumpmappelt textúrákkal, vetett árnyékokkal –, ami adott esetben igen sok munkát jelent. Tessék ennek örülni (mármint hogy többet kapunk a konzoloknál), és tessék sokat játszani a Bloodrayne-nel.

■ SAKMAN

> ÉRTÉKELÉS

79%

grafika	20/25
zene/hang	12/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	13/15
összhatás	4/5

PRO egészen jópofa sztori › nagyon jó karakteranimációk › csinos főhősnő › jó sok ketchup

KONTRA elég nagy gépigény › a sok vérszívás uncsi egy idő után › nem lehet akárhol menteni

> CD MELLÉKLET

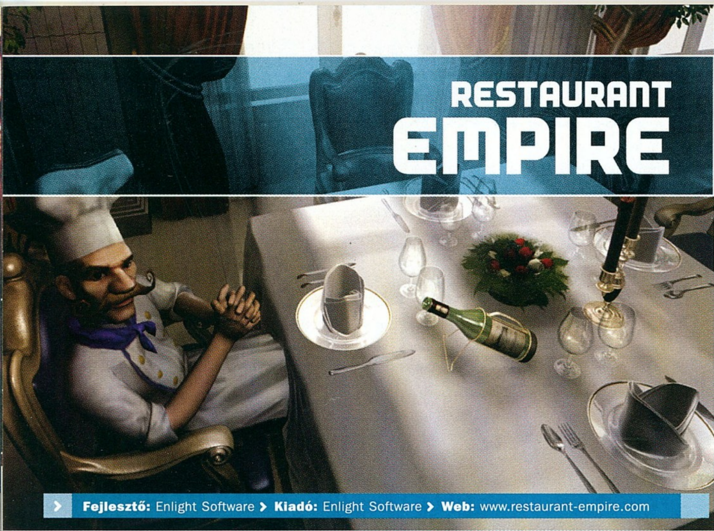
csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY

PII733, 128MB RAM, 2GB HDD

> ARÉNA

Enclave	89%
Max Payne	92%
Soul Reaver	85%



> **Fejlesztő:** Enlight Software > **Kiadó:** Enlight Software > **Web:** www.restaurant-empire.com





A nagysikerű Capitalism sorozat nyomdokain, ám jóval populárisabb témával jelent meg Trevor Chan legújabb szimulátora, a Restaurant Empire. A vállalkozó kedvű tycoon-rajongók és érdeklődők ezúttal valami szokatlan élményt kapnak, hiszen a játék 18 küldetését Armand LeBoeuf, egy családi hagyományokat ápoló, törekvő fiatalember személyében, az ő viszontagságait átélve vihetik végig.

Talán különös, hogy tycoon-játékba kalandelemek is szövődnek, de nem kell megijedni, ez a szál nem árt a játékmenetnek, sőt. Akárcsak Armand, mi magunk is küldetésről küldetésre ismerjük meg a részleteket, vele tanulhatjuk meg egy étteremhálózat kiépítésének csínját-bínját; a különleges receptek beszerzésétől a fűszerpiac rejtelmein át a berendezés és az alkalmazott-kiválasztás kényes kérdéseivel együtt. A játékba épített oktatómód feltétlenül nagy segítségünkre lesz, és amikor új lehetőségek merülnek fel, tanácsadónk is felbukkan majd újra (a felfedező kedvűek átléptethetik az oktatást).

MINDENT A VENDÉGÉRT. A programban is, mint minden jó étteremben, első a vendég. Igaz, szigorúan nézve ezúttal is minden a pénzről szól (küldetéseink feltételeinek egy része is adott mennyiségű – egyre több - bevételt követel), ám ha az éttermünkben a fogyasztó nem elégedett, nem fog visszajönni, nem ajánlja a helyet másoknak, ezért tagadhatatlanul ő a siker kulcsa.

Ha a küldetéssorozattal kezdünk, és nem vágunk azonnal kötetlen, „sandbox" játékba, akkor eleinte bizonyos dolgokkal nem kell törődnünk, de hamarosan úgyis minden a nyakunkba szakad, így következzen a ránk háruló feladatok teljes kínálata.

Az első az étterem berendezése. Ha nincs, ki kell alakítanunk, és be kell rendeznünk a konyhát és a mosdókat is. Ezután következhet az étkezőrész kialakítása és hangulatos berendezése. Anyagi lehetőségeink függvényében alakítsuk ki a hely hangulatának megfelelő környezetet (szempont: ország, városrész, vendégkör). A berendezési tárgyak kínálatára nem lehet panasz, több száz tárggyal csinosítgathatjuk alapuló birodalmunk helyiségeit. Trevor Chan nem hazudtolja meg magát, olyan finom részleteket is meghatározhatunk, mint a lámpák fényének ereje és sugara, akár minden egyes tárgyra külön-külön is. Szerencsére nem muszáj minden darabbal egyenként vesződni, például a teríték esetében is kiválaszthatjuk a díszt, amelyik nekünk tetszik, majd egyetlen klikkelésre minden (vagy minden azonos típusú) asztalra ugyanez kerül (legyen ez akár virágcsokor, gyertya, vagy hangulatlámpa).

Apró részlet csupán, de az egységes berendezés fontos szempont a vendégek számára, bár a berendezéssel szemben jóval inkább kényesek a menüre és az alkalmazottak szaktudására.

SZAKTUDÁS ÉS MORÁL. Amennyiben megteremtettük éttermünk üzemeltetésének tárgyi feltételeit, jöhet a személyzet. A kínálattal nem lesz gond, így gyorsan felvehetjük a szükséges embereket (szakács, recepciós, felszolgáló, mosogató, menedzser), ám folyamatosan figyelnünk kell egyrészt az alkalmazottak moráljára, másrészt a vendégek visszajelzéseire.

A szaktudást a személyzet általános képzésének finanszírozásával növelhetjük, a morálnak pedig jót tesz a megfelelő fizetés és a hosszú távú csapatmunka is. A kihűlt leves miatt reklamáló vendég miatt ne a személyzetet hibáztassuk majd, ez esetben bizony több alkalmazottra és/vagy jobb térkihasználásra lesz szükség. A történet során tapasztalt szakácsokat is elcsábíthatunk a konkurenciától, akik nemcsak az ételek minőségének javulását, hanem azok kínálatának bővülését is magukkal hozhatják majd. Ám hiába az akár háromszoros fizetés, az ő moráljuk növelése is külön figyelmet kíván (a morált 3 tényező befolyásolja: az étterem hírneve, a séf szaktudása és a fizetés).

ÉRTÉKES RECEPTEK. A tárgyi és személyi feltételek megteremtése után a legfontosabb a megfelelő ételkínálat kialakítása. A étlap összeállításakor figyelnünk kell arra, milyen éttermet (olasz, francia, amerikai) nyitottunk. Szerencsére a kevésbé sikeres ételeket bármikor levehetjük az étlapról, vagy kínálhatjuk őket olcsóbban, hátha akkor a vendégek megkóstolják azokat is...

Itt is lesz finom részlet, az étlap megjelenését a környezetnek megfelelően gondosan megválaszthatjuk,

> **ENLIGHT SOFTWARE & TREVOR CHAN**
>
> Az Enlight Software-t Trevor Chan alapította 1993-ban. A cég első munkája a Capitalism volt. A sokaknak száraz üzleti szimulátor nagy sikereket aratott, egyes főiskolákon még a tananyag része volt az is, hogy játsszanak vele... Kevésbé volt forradalmi a Seven Kingdoms, de a sikereknek köszönhetően mindkét programnak elkészült a második része is. Nálunk kevésbé ismert a cég által fejlesztett Virtual U, az „egyetem szimulátor", és nem aratott nagy sikert a Hotel Giant sem. Reméljük, a Restaurant Empire biztosítja a cég jövőjét, hiszen Trevor Chanben kétségtelenül „mocorog valami"...





bár ez jóval kevésbé befolyásolja a forgalmat, mint az ételek minősége, azok ára, illetve az esetleges akciók. A játékban érdekes módon juthatunk új receptekhez. Mi magunk hiába vagyunk szakácsok, nem kísérletezhetünk, sajnos. A hozzánk betérő vendégek kínálnak majd eladásra új recepteket, illetve tippeket adnak majd a nálunk már szereplő ételek házias fűszerezéséhez is. Szerencsére lehet a recepteket duplikálni, így egy-egy ételnek több változatát is az étlapon tarthatjuk.

A tapasztalt szakácsok „megszerzése" már említett módja az újdonságokhoz jutáshoz, ám van még egy lehetőség: rendszeresen főzőversenyekre kell járnunk, ahol a díjak között új csemegék receptjei is szerepelnek.





FŐZŐVERSENYEK. A kalandmódba kapcsolva látogathatunk el a nemzetközi versenyek színhelyére, ahol küldetésenként más lesz a feladat. Általában nevezhetünk általunk választott recepttel is (bár lehet, hogy a kategória adott, pl. leves), de a többfordulós próbákon van megszabott étel is. Érdemes különös gondot fordítani a szakácsunk gyakorlottságára; részemről a főhőst állítottam rá szép sorban minél több étel elkészítésére, hogy megfelelő gyakorlatot szerezzen. A versenyeken elért helyezés a küldetés teljesítésének feltétele lehet, nem is szólva arról, hogy a díjnyertes gasztronómiai költeményt az étlapunkon is megjelölik (Vigyázat! Ne tegyük mindenáron az étlapra, mert ha a másik éttermünkben gyakorlatlan szakács készíti, még árthat is a hírnevünknek.)

Érdekesség, hogy amíg a versenyen szakácsunk serénykedik, mi különféle minijátékokkal szórakozhatunk, és ezek sikere kihathat az ő teljesítményére is.

CSALAMÁDÉ. Szerencsére a játék jóval összetettebb annál, mintsem hogy két oldalban le lehetne írni. Feltétlenül meg szeretném említeni, hogy a látszólag csak statisztikákat rejtő oldalak közt búvik meg több fontos beállítás is, köztük például a személyzet képzésére szánt összeg meghatározása (étermenként kell megadni).

Itt döntheted el azt is, hogy idegen vendégek leülhetnek-e egy asztalhoz (ha a válasz igen, természetesen több vendéget tudsz fogadni, ami a bevételnek jót tenne, viszont a kategória megítélésnek, azaz a csillagok számának nem kedvez).

Szintén itt költhetsz kisebb-nagyobb összegeket az éttermek reklámozására. Megadhatod a hirdetések havi összegét és megjelenési fórumát is (napilap, magazin, tv, rádió).

Még néhány finom részlet...

Fordíts figyelmet az itallapra is, a jó ételhez jóféle ital is dukál. Bár az alkoholok forgalmazásáért külön díjat kell majd fizetni, megéri a befektetést.

Ne feledkezz meg arról, hogy amennyiben egy étteremen belül már több szakácsot foglalkoztatsz, az étlapon kiadhatod melyik ételt, melyikük készítse el. Ennek kettős szerepe is van, egyrészt a séf az esetlegesen nála lévő fűszerekkel finomabb, jobb minőségű ételeket készíthet, másrészt nagy gyakorlatot szerezhet az adott recept alkalmazásában, így a versenyeken jobb eséllyel indulhat.





SUMMA. Nem ajánlom a programot grafikára és zenére finnyásaknak, kevés idővel rendelkezőknek és éhes játékosoknak sem. Semmiképpen se hagyják ki viszont azok, akik szeretik az aprólékosan kidolgozott szimulátorokat, nem ijednek meg a kezdetben kicsit bonyolultnak tűnő irányítástól, vágyat éreznek egy étteremlánc kialakítására, még ha az út rögös is. A Restaurant Empire megéri az árát, a műfaj kedvelői akár hónapokig is ellehetnek vele, és legyen a játék a témának köszönhetően akármennyire is rabul ejtő, nem fognak elfelejteni enni sem... ■ LILY

> **ÉRTÉKELÉS**

72%

grafika	15/25
zene/hang	08/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	11/15
összhatás	3/5

PRO aprólékos, magával ragadó, hosszú távon is szórakoztató › tycoon-rajongóknak kötelező

KONTRA tagadhatatlan, a 3D ellenére sem szép › recepteket nem találhatunk ki › erőltetett történet

> **CD MELLÉKLET**

csalás **háttérkép** javítás demo

> **MINIMUM GÉPIGÉNY**

PIII500, 128MB RAM, 700MB HDD

> **ARÉNA**

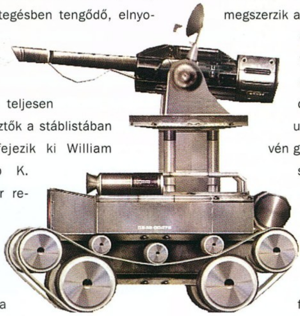
Capitalism	70%
Capitalism 2	78%
Hotel Giant	65%



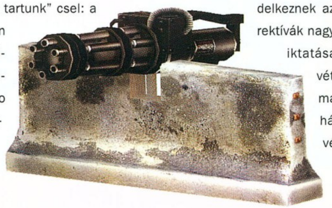
Fejlesztő: Digitalo Studios **Kiadó:** Groove Publishing & Arush Entertainment **Web:** www.devastationgame.com

Mióta az első hírmorzsák napvilágot láttak, különleges hangulatú, ígéretes cyberpunk fps körvonalai rajzolódtak ki lelki szemeim előtt, ha a Devastation került szóba. Szép reményeket fűztem hozzá, és mihelyt lehetőségem adódott, le is csaptam rá, hogy kimerítő tesztelés után kissé savanykás szájízzel, ám távolról sem teljesen elégedetlenül közöljem veletek az eredményt. Kötélidegzetűeknek készült mérsékelten taktikus shootert kaptunk, melynek nem túl sok, ám bosszantó negatívumát a megnyerő tulajdonságok mennyisége épphogy az élvezetesség keretein belülre képes egyensúlyozni.

A sötét, borongós, megavállalatok uralta jövőben járunk. A törvényeket a cégek érdekei szabják, és magánhadseregeik tartatják be. Az omladozó házak halmaiból álló utcákon szemét és mocsok, mely a nyomorúságban és rettegésben tengődő, elnyomott emberek terméke. A társadalmi különbségek hatalmasak, a világ működése teljesen lélektelen. Bár a fejlesztők a stáblistában külön köszönetüket fejezik ki William Gibsonnak és Philip K. Dicknek, e két mester remekművei csak a környezet megteremtésében nyújtottak táptalajt a Digitalo szövegkönyvíróinak, a játék története egyéb elemeiben meglehetősen sablonos, kiszámítható. A gonosz neve Grathius Corporation, mely kezében tart szinte minden technológiai fejlesztést a világon – köztük a Nakonaki génkutató intézet forradalmi alkotását, egyfajta regeneráló berendezést, mely minden külső bevitel vagy minta nélkül képes pár másodperc alatt akárkit (akárhol halt is meg) újrateremteni, ráadásul ruhástól! A gazdasági nagyhatalomnak azonban eszében sincs kereskedelmi forgalomba bocsátani az eszközt, sokkal szívesebben alkalmazza titkosan, „biztonsági őrei" kifogyhatatlanságának szavatolására. Flynn (a megszemélyesítendő karakter) és földalatti mozgalma, akik már torkig vannak a Grathiust éltető plakátok alatt folyó terrorral, kitartó kémkedés árán azonban megszerzik az árulkodó információkat, és úgy érzik, tele a pohár. Előbb csupán foglyul esett bajtársukat, majd az egész világot kívánják megszabadítani a mindent behálózó cég uralma alól. A tudatmódosítás révén gyilkológéppé alakult zsoldosokkal szemben vívott elszánt harcuk forradalmat szít – ahogy a játék dobozára felírt jelmondat is kiabálja. Az általam le nem lőtt – ám igen szerény – fordulatokkal dúsított sztoriba a főhősünk által lejegyzett, a küldetések közt olvasható, jóindulattal egész hitelesnek nevezhető naplórészletek segítik a beleélést.



S most jön a ravasz, „ha már itt tartunk" csel: a küldetésláncolat felépítése hűen tükrözi a cselekmény nagyszabású voltának fokozatos kiteljesedését. Karrierünk San Francisco nyomornegyedének egyik alagsorában veszi kezdetét, és eleinte nem is teszünk majd mást, mint helyszínelő tudósokra vadászunk, vagy menekülünk a minket üldöző katonák elől. Szép lassan aztán a csapat kemény magja összeáll, és velük anarchiát szabadítunk a katonai diktatúrába belefásult Friscóra. Eliminálunk, detonálunk, szabotálunk, majd egy hajót elkötve léket ütünk Tajvan fővárosára, Tajpejre, innentől kezdve azonban a játékmenet gyökeresen megváltozik: birtokába jutva a történetben vázolt regeneráló masinának csapatunk végtelen számú élethez jut, gyakorlatilag elpusztíthatatlanná válik – amíg az ellen meg nem semmisíti az eszközt. Halálunk után pár másodperccel a bázisunkon elhelyezett regen paden ébredünk új életre, és rövid „hadtáp" után már újra a harcba is vethetjük magunkat. Nehogy azt higgyétek, hogy ez megöli a játékélményt, ellenkezőleg: a program a csapattársak állandó elhalálozásának terhét levetközve (erről pár bekezdéssel lejjebb) felszabadul, végre tényleg élvezetessé válik, igazi taktikai, sőt, némely térképeken - kis túlzással - stratégiai mélységgel gyarapodik. Mivel az ilyen jellegű küldetések túlnyomó többségében az ellenfelek szintúgy rendelkeznek az eszközzel – a direktívák nagy hányadát ezek kiiktatása, majd birtokba vétele teszi ki, folyamatos özönlésüknek hála a kihívás nem vész el, sőt! Egyszerre szükséges



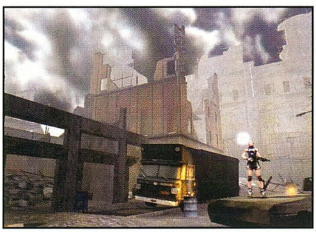
koncentrálnunk a bázisvédelemre, az elterelésre és a megfelelő időben történő ökölcsapásszerű támadásra. Tovább színesíti a csatákat, hogy az újratermelő bázisokra nem lehet „csak úgy" besétálni, előtte egy központi terminálból ki kell húzni a biztonsági rendszer kódját (melyet, ha időközben meghalunk, elvesztünk), majd ennek segítségével semlegesíteni a védelmező lézerhálót. Mindkettő tekintélyes időbe telik (ami bár illogikus, hisz a kerítésnél már birtokában vagyunk a kódnak, de fátylat rá), azt pedig, gondolom, felesleges ecsetelnem, mennyire tudja pumpálni az adrenalint a szituáció, ahogy a képernyő alján lassan csúszó állapotjelző csíknak drukkolva egyúttal azért rimánkodunk, hogy a körülöttünk zajló tűzharcból ne kapjunk be több



golyót. Tipikus több-, ritka egyjátékos élmény (leszámítva persze egyes programok botmatch-eit, de az más téma). Az fps-fejlesztők eddig valószínűleg nem is foglalkoztak a respawn lehetőséggel megáldott, újratöltésmentes single player játék gondolatával, pedig istenuccse, primán beválik. Ugyan a Digitalo sem mert teljes egészében erre a játékmenetre építeni, ám ha a Devastation csak egy kis anyagi sikert is képes lesz elérni, nemsokára szembesülhetünk a követőkkel.

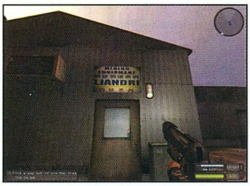
Ezek után már szinte csak hangulatnövelő funkciót lát el a Tokióba érve körülöttünk utcai harcokban realizálódó, szárnyait bontogató forradalom, amelyet a szokásos face-to-face küzdelem zár le (ezzel tán még nem rontottam el senkinek a felfedezéstől várt örömét). Csekély újrajátszhatósági értékkel ruházza fel a programot, hogy új játék indításakor arcade és szimuláció módot is felajánl. Először kishitűen az arcade-be vágtam bele, ám a harmadik-negyedik pálya felé már tisztán éreztem, hogy ezzel nem fogok kibékülni. A fegyverek nem rántanak, a fizika-sebzésrendszer duó nem úgy működik, ahogy a játékos elvárná, maga az élmény nem stimmel. A simulation módban az említett elemek a helyükre kerültek, továbbá korlátozás érte a magunkkal cipelhető mordályok mennyiségét, az újratárazás teljesen manuálissá vált, és minden küldetés elejére kaptunk (a regen szerkentyűknél szintén előhívható) fegyverválasztó képernyőt.

Apropó fegyverek: igen tekintélyes, szám szerint 32 darabból álló arzenál lesi bal egérgombunk minden rezzenését. A lassan alapnak számító katanától, a három különféle géppisztolyon és távcsövesen, a szigonypuskán, valamint a standard shotgun, továbbá a gépfegyver-variációkon át a hordozható for-



> APRÓ POÉNOK

A fejlesztők - épp miközben őket szidtam - sikeresen meggyőztek a humorérzékükről is. Látva, hogy csapattársaim ismét a halálukba rohannak, dühösen rántottam fel az egeret, és ezen a táblán akadt meg a szemem. Akinek esetleg nem esne le ez az apró easter egg, az vegye elő pár pillanatra az Unreal II-t!



A másik kellemes meglepetés akkor ért, amikor unalmamban teljesen ösztönszerűleg bepötyögtem a böngészőbe a címet, és egy jól felépített weblapot kaptam eredményül, rajta a megavállalat eredményeivel, verbunkjával. Ez persze még nem olyan nagy poén, hisz már a Rockstar lelőtte, ám nemsokára egy kis popup képében bejelentkezett Baxter, a játék hackere, és sietve instrukciókkal látott el az oldal feltörését, a szükséges adatok megszerzését és a minket leíró fájlok letörlését illetően. Igen jópofa ez a pár perces kis minijáték, jól esik az embernek, mikor a fejlesztők nem lustáké s fantáziátlanok ilyen apró kis többletértékeket mellékelni. (A cinikusok persze mondhatják, hogy fordították volna ezt az időt inkább a program csiszolására, de a kettő nem egy fajsúlyú feladat.) Nézzétek meg ti is!



DEVASTATION
RESISTANCE BREEDS REVOLUTION

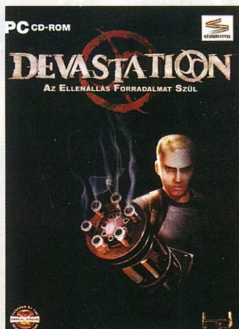
Szeretnél egyet a három eredeti Devastation játékból?

Válaszolj az alábbi három kérdésre, és egyike lehetsz a szerencsés nyerteseknek!

- **Melyik grafikus motort használja a Devastation?**
- **Ki a játék főszereplője?**
- **Hogy hívják a világuralomra törő szervezetet?**

A megoldásokat 2003. június 30-ig várjuk a következő címre, nyílt levelezőlapon:

Gamer Magazin szerkesztősége, 1300, Budapest 3., Pf.: 210



gócsövesig, és a JK2 utánérzést biztosító, szénpernyékké sütő lézerpuskáig terjedő skálán biztos mindenki talál szívének kedves darabot. A legmókásabb mind közül a kamerával felszerelt, távirányítós C4-patkány, mellyel bármilyen kis lyukon átmászva, majd detonálva okozhatunk egy kellemetlen fél másodpercet akár a legádázabb kempernek is. A nagy elánnal hangoztatott „végy fel bármilyen mozgatható tereptárgyat, és harcolj azzal" elv is működőképes, csak épp semmi értelme. Elvégre mi okból dobálnék székeket meg hordókat az ellenfélre, ha még pisztollyal is hamarabb leterítem őket, minthogy a fentiekből egyet megmarkoljak. Tehát ilyen eszközökkel szíthatjuk a forradalmat, tapasztalataim szerint elsőre legkellemesebben medium-simulation beállítással, mely ugyan a szokásostól eltérően nem biztosít fokozatosan növekvő kihívást (átlagban a második helyszín küldetései a legkeményebbek, s az utolsóak szinte sétagaloppnak tekinthetők), ám elfogadhatónak mondható hajtépés-élvezet arányt igen.



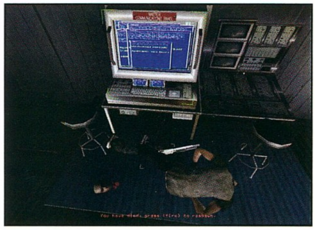
Mivel az élvezet forrásait már bemutattam, már csak a hajtépés okát szükséges felfednem, hát íme: AI. Egy idő után ugyanis egyre többször vettem magam észre azon, hogy a csapattársakra pillantva felebaráti szeretet, segítségnyújtási kényszer helyett égető vágyat érzek azonnali és kíméletlen kivégzésükre, rajtuk minden létező fegyver alapos letesztelésére (ekkor vettem elő a Postal 2-t, mivel itt őket mi csak pályához rögzített puskákkal vagyunk képesek sebezni). Kezdetben úgy tűnhet, az alapok adottak a megfelelő összedolgozására: a sok helyen látott párgombos quickchattel megadható négy parancs (támadj, védj, kövess, maradj), bár verbális megnyilvánulás nem társul hozzá, elégségesnek tűnik, valamint fegyvert is adhatunk/vehetünk ki bandánk tagjainak kezéből (sőt, ha nincs a pályán regen device, életük automatikusan töltődik). Bár az összetettsége nem Raven Shield-szintű, kiszolgálhatná a megfelelő csapatkontrollt. Ám ez az ellenállás válogatott gyógykezelésre szorulókból, skizofrén kocalövészekből, elvetemült mazochistákból és félresikerült kamikázékból áll! Hagyján, hogy néha gépágyúval felfegyverzetten is képesek magukat agyonveretni egy szem kerítéslécet lóbáló „jómunkásemberrel", vagy hogy a tűzharcok alatt ösztönös profizmussal számítják ki a golyók útját, és lépnek eléjük. Még azt is elnézném, hogy miközben bázisunk masszív támadás alatt áll, ők afféle vidám népi játékként lecövekelnek egy csokiautomata előtt, és azt utolsó tárukig sorozzák. Az igazi gondot legjobb lesz, ha pár személyes élménnyel szemléltetem. Az egyik legőrjítőbb esetként tartom számon, ahogy egy sínpályához érve egy – véletlenül épp ott álló – sétavonatot kellett elindítanom, hogy kifüstöljem a vonal másik végén állomásozó gattling-hadosztályt. Drága társaim szisztematikusan futottak a robogó vonat elé, vagy ugrottak alá, és ha ezt lekésték, csalódottan rohantak az utolsó esélynek kínálkozó, fedezékből sorozó géppuskák torkába. Ekkor még bőven a regeneráló kütyü előtt járva minden egyes haláluk újratöltést jelentett, és mivel még hátrajönni sem voltak hajlandók, ha hívtam őket, a fejlesztőkre minden ismert és ismeretlen átkot rászórva, nagyjából harmincadikra lett szerencsém, és oldottam meg ezt az egyedül durván 20 másodpercesnek ígérkező feladatot! Hogy szemléltessem a helyzet félelmetes reménytelenségét, megosztom még veletek annak az esetnek a történetét is, mikor hosszas küzdelem árán a kóddal végre eljutottam a lézerkorláthoz, és már épp a szerencsésen haladó hackelés vége felé tartottam, amikor egy engem fedezni hivatott őrült japán belém rombolt, és mindkettőnket a pirosan vibráló kerítés gyilkos karjaiba taszított. Az ilyen barmokat persze legjobb egy erőteljes hold paranccsal a pálya elejéhez szegezni, ám ez a helyszínek többségén több okból sem válik be. A kezdőponthoz túl közel helyezkednek el az ellenfelek, és ha a banda egyszer vérszemet kapott, nincs az a parancs, amelyik megállítaná őket. A kapott utasításokat szó nélkül felülbírálva loholnak egyik ellentől a másikig, amíg ki nem nyíratják magukat. A második ok, hogy a szintek nehézsége nem egy személyre kalibráltatott, legtöbbször szükség van az általuk nyújtott csöppnyi segítségre is. (Azért ha néha sikerül leragasztani őket, ne hagyjátok ki a lehetőséget!) Végül pedig: egyes pályák kulcskarakterei esetében még az irányítás látszatát sem adják a kezünkbe, a szerencsétlennek teljes mértékben a saját belátása szerint kell cselekednie, ám az életéért továbbra is mi felelünk.





A karaktereket tekintve tény, hogy baj(keverő)társaink nem olyan személytelen, uniformisba bújtatott egyenemberek, mint a tactical shooterek többségében, ám különösképp kidolgozott jellemrajzok sem segítenek az irántuk érzett megvetésen. Azért, hogy megőrizzük objektivitásunk: dicsérettel tartozom, amiért a tagok útkeresése kis híján tökéletes, gyorsan odatalálnak hozzánk, alig akadnak el a tereptárgyakban, és sosem esnek a vízbe vagy a szakadékokba. Hogy a szapulás után is egyértelmű legyen, mégis miképp szerethetem a program második felét, rá kell világítanom, hogy miután a regen device-t megkaptuk, társaink halála szinte fel sem tűnik, fél perc múltán már megint ott osztják az ólmot mellettünk, és így végre taktikai szerepet is bízhatunk rájuk. Mivel a két rész aránya nagyjából 50-50, önmagában a játékmenet is körülbelül 50%-ot érne. Mivel azonban az a bizonyos pozitív fél élvezetessége mellett újszerű is, és mert a pályatervezés (sokszor kicsit unalmas linearitása és a funkcionális dungeon alapelveinek néhai figyelmen kívül hagyása ellenére) változatos, igényes, sőt még az ellenfelek intelligenciája is korrektebb, mint társainké, nem túl határozottan ugyan, de a mérleg a jó irányba billen.

A pengeélen táncoló single mentségére online lapok általában a multit szokták hozni, ám én ebben már nem látok fantáziát. A játékmódok unalmasak, a szokásos dm-tdm-ctf triumvirátuson túl a program csupán a territoryt képes felmutatni, mely magától értetődően az imént vázolt, bázisel-foglalós móka többjátékos változata – ám ami jó volt ott, az változatlan formában nem állja meg a helyét itt. Annyi rugalmasságot azért elvártam volna, hogy a regenerátor elpusztítása után a forduló ne érjen egyből véget, mint ezernyi másik programban, hanem az életben maradtakat még le is kelljen lőni, és így, ha kis eséllyel is, de még





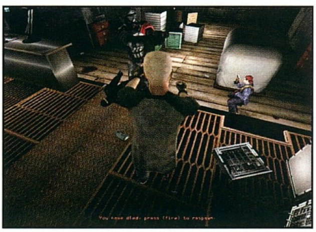


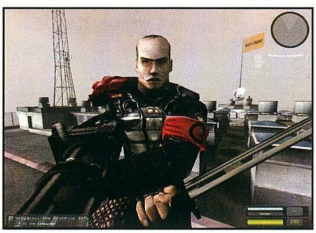
fordulhat a kocka. Sajnos ez kihagyott ziccer maradt, így gyakorlatilag egyszerű objective módot kapunk. A pályatervezésen is meglátszik még a tapasztalatlanság, vagy rosszabb esetben a lustaság. Általában színtisztán az egyjátékos-módból klónozták őket átörökítve azok felépítését, linearitását: a kevés alternatív útvonal, a logikátlanul rendezett pozíciók és a véletlenszerűen leszórt fegyverek/életerőcsomagok pedig már keresztet is vetnek helyettünk az opcióra.

Ideje kellemesebb vizekre evezni – melyeket a csónak alatt ringatózó Unreal Warfare engine produkálta látvány testesít meg. Kétségtelen, hogy az Epic-licenc hangzatos fegyvertény, ám születtek már kapufák a tisztességes összeg leperkálása után is (lásd: Mobile Forces). A grafikus motorok jelenlegi netovábbja csak a helyzetet biztosítja, a gól belövéséhez megfelelő csatárok, jelen esetben grafikusok szükségesek, ám őket a Digitalo már szerencsére nem nélkülözte.









Igazából hajdanán is a képek voltak azok, melyek felkeltették az érdeklődésemet a játék iránt – elsősorban nem a rajtuk átsugárzó minőséggel, hanem a megkomponáltságukkal. A gettók szemetes utcái, a füstölgő autótetemek, az ijesztően mogorva arculatú gyárak, az egésznek a beállítása és a hangulata folyamatosan régi kedvencemet, a 98-as SiN-t juttatta eszembe, ami igen jó pont. Elkeseredtem, mikor megtudtam, hogy csapatorientált fps-ről van szó, mivel az efféle, romlás által megmart helyszíneket szerintem sokkal átütőbb élmény egyedül bejárni, és végül sajnos az eredmény is ezt igazolta. A társaink ösztönözte masszív előrenyomulás tényleg keresztbe tesz annak, hogy átérezzük a sötét fellegeket nyaldosó háztetők, a szeles napnyugtában hosszan elnyúló dokkok, a sötét, ám mégis harsány tokiói belváros vagy a hírhedt friscói Szikla félig ledőlt épületei mögött felsejlő, hívogató Golden Gate hangulatát, ám mégiscsak ezek alkotják az ily módon átlagon felülire sikerült környezetet. Ha még a textúrák mosottabbak is egy kicsit a kelleténél, és a fény-árnyékhatások is átlagosra, néhol kissé hibásra sikerültek, a fantáziadús, változatos, roppant részletgazdagon megalkotott helyszínekért kijáró dicsérettől akkor sem lehet megfosztani az alkotókat.

Más kérdés a karakterek megjelenítése és animálása. Valahogy árad az összes alakból az izzadságszag, mely az eredetiség alkotásának kényszeréből fakadt... eredménytelenül. A legtöbb ellenfelünk pont olyan futurisztikus gyalogos, amilyeneket a filmekben láthatunk, és a kobakos munkások is szerepeltek már a SiN-ben, csak ott léc helyett csavarkulcsot lóbáltak (sajnos a memóriám az ilyen apró részleteket rögzíti a filmrendezők neve helyett). Csapattársnőink válogatott bányarémek, a férfitagokról egytől egyig valami megfoghatatlan bugyutaság sugárzik, míg főhősünk egy kontaktlencsés-monoklis Eminem klón. A mozgáson bántó módon érezni a motion capture hiányát: kapkodó, darabos, idétlen. (Az animációkban már szinte keserű mosolyt csal az ember szájára.) S ha már mozgás, hát jöjjön a dinamikai megvalósítás, melyet a Karma engine debütálása óta illik véleményezni. A vicc az, hogy bár a Devastation is a Karmát használja, ahogy az Unreal II-ben, itt sincs nyoma az UT2003-ban tapasztalt lélegzetelállító élethűségnek. Az ezerszámra hentergő tereptárgyak ugyan továbblökgethetők, ám eközben eltűnedeznek, belesüppednek a környezetükbe, és karakterünk is képes fennakadni rajtuk, sőt mi több, még az ellenfelek számára is néha úgy tűnt, előre animált módon esnek össze (majd lógnak ki a levegőbe / bele a falba, egy kis idő vagy mentés után pedig egyszerűen fegyverestül eltűnnek), és a ragdoll fájl jelenléte ellenére a rongybaba fizikának is kevés nyomát látni. Szó, mi szó, akadt volna még munka e téren. Az egy éves Doom III alfában (amelyet persze nem látunk, de hallottuk, hogy így van) vagy épp a szintén most debütált Postal 2-ben ez a rész nagyságrendekkel kidolgozottabban hatott.

Utolsóként még emlékezzünk meg a hangokról és a zenéről. Előbbiek stabil, magas színvonalat képesek szolgáltatni, ám briliáns szinkront, vagy belőlünk a lelket is kirázó fegyvermorajlást ne várjunk (extraként megemlíthető a női csapattársaink kisbabagügyögésre emlékeztető sebződésjelzése). A zenében igen erős mai stílussal kevert 96-97 körüli Prodigy ihletettséget véltem felfedezni, ám sajnos annak csak puszta szerkezeti vázát sikerült az alkotóknak megcsípniük. Bár akad egy pár fantáziadús dallam vagy tényleg hatásos effekt, a bandára jellemző zsenialitás (közel sem tartozom a műfaj rajongói közé, de előttük meghajlok) elmaradt. Az új trendnek megfelelően, ha valakit ez még esetleg ennyire se fogna meg, bármikor saját számokra válhat, melyhez a fejlesztők még egy Ogg Vorbis konvertert és játékon belüli minilejátszót is biztosítottak.

Ez hát a Devastation. Ellentmondásos, kiváló és felkötnivaló tulajdonságokkal felvértezett és megsebzett shooter. Mivel nem állt ellen a piac sürgető kiadás kényszerének, semmiképp sem fog forradalmat szülni – ám megfelelően edzett idegekkel és elégséges kitartással kipróbálásra ajánlott.

Lord Lucas Z

> ÉRTÉKELÉS

77%

grafika	22/25
zene/hang	12/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	10/15
összhatás	3/5

PRO részletgazdag, fantáziadús és változatos helyszínek > újszerű egyjátékos játékmenet > kifogásolhatatlan fegyverarzenál

KONTRA a játék első fele az utóbbi idők legőrjítőbb csapatjátékát testesíti meg > silány karakteranimáció > felejthető multi > idegőrlő bugok

> CD MELLÉKLET

csalás **háttérkép** javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII600, 128MB RAM, 1.2GB HDD

> ARÉNA

SiN	92%
Kingpin: Life of Crime	93%
Delta Force: BHD	69%

MEDIEVAL TOTAL WAR: VIKING INVASION

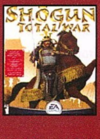


> Fejlesztő: Creative Assembly > Kiadó: Activision > Web: www.totalwar.com



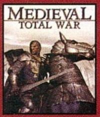


> 2000 - SHOGUN-TOTAL WAR



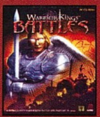
A valós idejű stratégia és a körökre osztott birodalomépítés ötvözete olyan jól sikerült, hogy azóta sem lehet abbahagyni. Az első Total War kb. ugyanannyi területet tartalmazott, mint a Viking Invasion új térképe. A gép teljesítményével jobban gazdálkodó Shogun a sebességét a 2D katonáknak köszönhette. Kár, hogy az új TW-játékokban ez nem kibekapcsolható.

> 2002 - MEDIEVAL-TOTAL WAR



A Shogun sikerét követően továbbfejlesztett játékmotor új helyszínen mutatkozik be. A középkori Európában, 11 nép valamelyikével lehet kivívni a totális győzelmet a katolikus, az ortodox keresztény vagy a mohamedán hívők dicsőségére.

> 2003 - WARRIOR KINGS BATTLES



A Total Warhoz mérhető ütközeteket vívhatunk ebben a fantasy hátterű játékban. Az építkezések, a fejlesztések a hagyományos, valós idejű stratégiák mintájára a harcmezővel egy helyen történnek. Remek hangulatával, mágiát használó pogányaival és véres ostromaival emelkedik csaknem a Total War szintjére.

A Shogun-Total War három évvel ezelőtti megjelenésekor még nem látszott tisztán, hogy egyszer majd egységes felületen fogjuk megvívni a világtörténelmet formáló legjelentősebb háborúkat. A XVI. századi Japán belviszályokkal nyitott sort a Mongol invázió eseményei követték egy kiegészítés által. Az ideális történelmi hátteret biztosító Nippon után a fejlesztők elindultak az időben vissza, térben pedig nyugat irányába. A Medieval-Total War a sötét középkornak számunkra kevésbé egzotikus, de annál jobban ismert területén állapodott meg. 1087 és 1453 között Európa, a Közel-kelet és a Mediterrán térség szinte forrásban volt. A 11 rivális hatalom és velük három különböző világrend összecsapása, történelmi eseményeken keresztül íveli át a játék négyszáz évét. A Total War a stratégiai játékok egyik megingathatatlan alapkövévé vált. Kiválóan ötvözi a körökre osztott, történelemmel átitatott politikai, gazdasági birodalomépítést a valós idejű, monumentális seregekkel megvívott csatákkal.

Miközben a Creative Assembly fejlesztői éppen az ókor felé tartanak a Római birodalomra koncentrálva, a középkor hajnalán Viking hordákra bukkantak Európa északi fertályán.

A Medieval-Total War első, és - ha a Shogunhoz hasonló pályát fut be - talán utolsó hivatalos kiegészítése megérkezett, hogy ne unatkozzunk a Rome-Total War eljöveteléig.

'A VIKINGEKTŐL ÓVJ MEG MINKET, Ó URAM!'

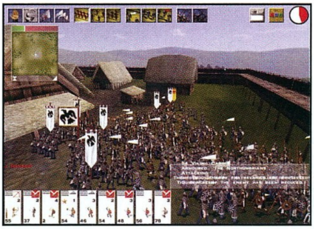
Az időszámításunk szerinti VIII. században Britannia pusztán egymással versengő szánalmas királyságokból állt, nem lehetett országnak nevezni. Számos irányból leselkedő fenyegetettség közepette hagyták el a római légiók 410 körül. A kereszténység ismételt térnyerése lassan haladt, miközben az északi piktek, walesiek és a nyugati írek az egykor római megszállás alatt álló területeket fenyegették. Csak a 700-as évek második felére sikerült Offának, a Merk királynak szilárd, és a kontinensen uralkodókkal összemérhető hatalomra szert tennie. A sorozatos háborúktól, betegségektől legyengült szigetlakók közé egyszer csak, mint bárányok közé a farkasok, sárkányt formáló hajókon vad népek robbantak be kelet felől. A kezdeti fosztogatások egyre gyakoribbá váltak, de zsákmányukkal rendre visszatértek a tengerre. Néhány évvel később már telepeket hoztak létre a Brit szigetek számos részén. A Viking invázió kezdetét vette.

> A SZARVAKRÓL SZÓLVA



A legújabb vélemények szerint a vikingek nem is viseltek szarvakkal ellátott sisakot. Ez valami viktoriánus mítosz, amelyet Hollywood égetett be a közvéleménybe. Éppen ezért a kiadó nem engedhette meg magának, hogy a borítóról ez lemaradjon. Az egységek között azonban csak a rettegett Jomsvikingeken jelenik meg, úgyhogy a történelmi hitelesség miatt aggódók számára ez némi vigaszt nyújthat.







A TW motor igazán jelentős újításait a VI - kiegészítőhöz méltón - nem tartalmazza, ennek ellenére nemcsak új térképet és hadjáratot hordoz, de újraéleszti a Medieval korábbi cselekményét is. A viking hadjárat a Brit szigeteket és a Skandináv félsziget nyugati területeit érinti. A 45 provincián nyolc új, játszható nemzet uralkodik a hadjárat elején. Az események 300 évvel megelőzik a Medieval korai középkorát, ezért nemcsak a katonai egységekben találunk eltérést, de az épületetek, a létesítmények technológiai szintjéből fakadóan is vannak különbségek.



Az új hadjárat különböző nehézségekkel küzdő népeket kínál, de mindegyikük szembe kerül a portyázó vikingekkel. A címadó nép gazdaságilag gyengébb adottságokkal bír, mint amit a kontinensen megszokhattunk. Kevesebb bevételt növelő építménnyel rendelkeznek, és földjeik is kisebb hozamot biztosítanak, mint a meghódítható területek. Hajózási előnyük és kiváló harcosaik új harcmodort vezetnek be a játékba. A már kezdéskor rendelkezésre álló flotta segítségével kikötő nélkül is képesek partra szállni. A nagy területre kiterjedő portyázások és a fosztogatások ellensúlyozzák a gazdasági hátrányokat.

A szigetlakók számára azonban a viking harcmodor a kontinensen alkalmazottól eltérő védekezési taktikát követel meg. A harctéren csak kevesen vehetik fel a versenyt a viking berserkerrel és a Jomsviking hősökkel, így az angolszászok, a piktek, vagy a skótok számára a szövetségekben és a területek fejlesztésében áll a győzelem kulcsa. Az új harcmodorral is számító megfontolásokra az AI is fel lett készítve. Az új egységek mindig kulcskérdései a kiegészítő lemezekre várakozóknak. Több területen is találkozunk újdonságokkal, de akad az ostromoknak, ütközeteknek három egészen eredeti új eszköze. A lángoló lövedékeket épületek ellen lehet használni, amely ugyan fel nem gyújtja, de gyorsabban amortizálja azt. Az ostromokhoz bevezetett forró olaj pedig a kaput ostromló gyalogságnak okoz komoly veszteségeket. Mindezeket a katapultok, az íjászok és a kaputornyok automatikusan használják ki, elsősorban a látványt fokozva. Tetszetős újdonság még az orgonalöveg, amelyet elsősorban gyalogság ellen lehet alkalmazni.

A többi új egység mind valamilyen helyi változata a gyalogságnak és a lovasságnak, úgymint a Sherwood Forester, a Saxon Huscarles vagy az Irish Dartmen.

A játékmenet, melyet a fejlesztők a Shogun óta folyamatosan csiszolnak, lényegében nem változik meg a VI telepítésével. Az új lehetőségekkel azonban a Medieval korábbi hadjáratai is új fénybe kerülnek, főként a már megismert, de korábban nem játszható népekkel. A hazai játékosnak már az első Total War idején megfordulhatott a fejében, hogy a középkori Magyar Királyság is remek táptalaja lenne hasonló játéknak. Különös helyzetet teremt számukra, hogy egy, a vikingeket feldolgozó küldetéslemez teremti meg a lehetőséget a Kárpát-medence uralmának kiterjesztésére. Az új egységek között találjuk a magyar földön hadrendbe állítható székely könnyűlovasságot is, amely alapja lehet a vikingekhez hasonló harcmodort képviselő, a magyaroktól sem idegen fosztogató seregeknek. A játék egyensúlya érdekében a Total War történelmi alapossága mindig is csak harmadrendű szempont volt a fejlesztők előtt. Ennek ellenére a magyarokon keresztül jól mérhető, hogy a lehetőségekhez mérten mennyire jól használják fel a történelmi ismereteket. A magyarokat Szicília és Aragónia népe követi a kibővített hadjáratokban.

A régi hadjáratokban szétszórt új egységek közül nem használható számunkra mindegyik. A berserker például a lázadóknál üti fel a fejét, ami okozhat kellemetlen meglepetéseket az amúgy is kényelmetlen területeken. Az ütközetek előtti pre-battle képernyőn is találunk új lehetőséget, például az utánpótlás átrendezésére, vagy az ellenfél seregének számbavételére. Ez utóbbi információt a területen álló kémünk szerzi be, ami tovább emeli ennek az egységnek a szerepét.

A Medieval-rajongók számára a játék fejlesztése ezzel zárult, míg aki új játékra várt, annak további türelemre lesz szüksége, amíg a Rome el nem érkezik. A vikingkor hadjáratai nem jelentenek gyengébb kihívást a régiekhez képest, bár időtartamuk a kisebb térkép miatt rövidebb. A vikingekkel vívott utolsó angol csatát is megvívhatjuk az egyetlen hozzáadott történelmi ütközetben, ezzel lezárjuk a kort, mely kialakította a Brit szigetek hatalmi viszonyait a Medieval középkorához. ■ **Lázi**





> ÉRTÉKELÉS

94%

grafika	24/25
zene/hang	13/15
játékélmény	38/40
kategórián belül	15/15
összhatás	4/5

PRO a Medieval hadjáratok új játszható népekkel bővültek › teljesen új kor, új harcmodorral › a magyarok végre leigázhatják Európát.

KONTRA maradt a nagy gépigény › kevés a Historical Battle › a jobbagy és szekely szavakat helytelenül írják!

> CD MELLÉKLET

csalás **háttérkép** javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY

PII350, 128MB RAM, 2GB HDD, D3D

> ARÉNA

Medieval: Total War	85%
Warrior Kings Battles	94%



ENIGMA: RISING TIDE

Fejlesztő: Tesseraction Games **Kiadó:** GMX Media **Web:** www.warfleet.net

A RT a Tesseraction Games alternatív múltjában játszódik. Elképzelésük szerint az U-akármennyi 1915-ben nem süllyeszti el a Lousitaniát, így az Egyesült Államok nem lép be az I. Világháborúba. Hmm?! Van egy olyan érzésem, hogy a fenti gőzős akkor is elsüllyedt volna, ha egész pályafutását a szárazdokkban tölti, és sohasem csúszik le sóján.

Mindegy, tegyük túl magunkat a realitás hiányán, és fogadjuk el, hogy Amerika kimarad az első felvonásból, aminek következtében a németek elfoglalják Nagy-Britannia európai részét. Így hárompólusú világhatalmi rend jön létre, mégpedig igen érdekes motívummal gazdagodva. Nevezetesen a brit emigráns kormány és a trónfosztott uralkodó Hong Kongba teszi át székhelyét, és szövetségre lép a császári Japánnal. A már húsz éve megalakult Szovjetunió még a hetedhét határban sincs.

Egyszóval leosztották a lapokat, piros az adu, és Németországnál a piros hetes. Így azután az USA és - Japánnal az oldalán - Új-Britannia összekacsint, és megpróbálja elfogni a németek csendes ultiját.

Merthogy jó szokás szerint a felhajtás nem hadüzenettel, amolyan tisztességes „gyere csak ki, beszéljük meg" módon kezdődik, hanem egy kis aknamunkával. Az USA ír terroristáknak szállítgat fegyvert, amellyel német katonákat gyilkolásznak. Erre a németek megállítanak minden katonai kíséret nélküli amerikai hajót, sőt, ha nem kell félni, hogy híre megy, egyet-egyet le is küldenek a tenger fenekére. Churchillnek persze ez nem jó, így gyorsan odaküld a zavarosba egy tengeralattjárót, amely a németek számlájára elsüllyeszt egy amerikai bárkát, és máris kezdődhet a karrierünk, mert Biztonsági Tanács és vonakodó szövetségesek híján még csak körülményeskedni sem kell, indulhat a háború.

A szokásos séma szerint válasszuk ki, kik a jó fiúk, emellett azt is el kell döntenünk, hogy melyik fegyvernemhez húz a szívünk, ugyanis lehetünk tengeralattjáró-parancsnokok, vagy kapaszkodhatunk a felszíni flotta ranglétráján is. Átjárás a későbbiekben nincs, így fontos a kérdés.

Bármelyik irányba induljunk is, természetesen inkább az adott fegyver hátrányait fogjuk nyögni, mintsem az előnyeit élvezni. Ugyanis a felszín alá kényszerült tengeralattjárónál hátrányosabb pozíció nem létezik. Lassúk vagyunk és lomhák, viszont zajosak, vakok és igen sebezhetők.

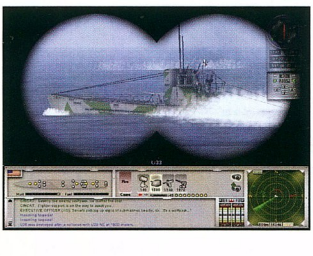
Az ASDIC bárhol megtalál minket, és ha egy hadihajó fölénk ér, akkor érdemes gyorsan valami szépre gondolni, hogy legalább az utolsó pillanatok ne legyenek rosszak.

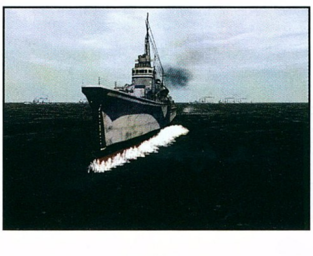
Ezzel szemben, amikor felszíni hajón szolgálunk, gyorsak és mozgékonyak vagyunk, látunk mindent, és van egy halom fegyverünk, sőt az ASDIC ugyanúgy bárhol megtalálja az ellenséges tengeralattjárókat, de a mélységi bombáink csak minden századik hajót találnak el. Az egyetlen érv, amelyik a felszíni hajó mellett szól, hogy a védelmük legalább a repülők ellen hatásos, amit a tengeralattjárókról nem mondhatunk el.

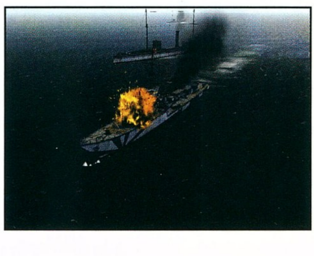
Ha ennyi kevés volna támpontnak a döntéshez, akkor érdemes a Patrol pontban próbálkozni a különböző egységek irányításával, illetve az egyes feladatok sajátosságainak megfelelő taktikákat kialakítani. Erre feltétlenül szükség lesz, mert a hadjárat küldetéseiben már nincs idő gondolkodni.

A taktikáról még annyit – bár nem saját gondolat, de találó –, hogy „a boxban mindenkinek van taktikája, míg ki nem ütik". Itt a legjobb elméletekkel is sokat leszünk padlón, az biztos.

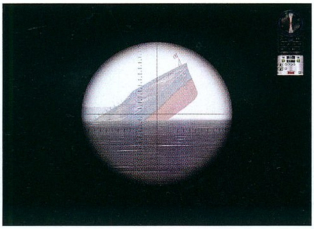
Visszatérve az őrjáratokra. Ennek a résznek a felépítése tetszik. Nemcsak változatos, fokozatosan



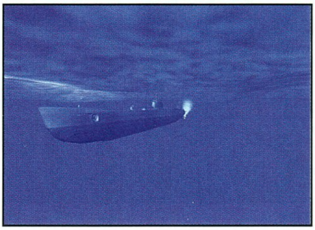












nehezülő feladatokat kapunk, de a különböző hajók feladatkörének megfelelőket is. Az egyes hatalmak nem jelentenek nagy különbséget ezen a téren. Olyannyira nem, hogy egyes egységek megjelenésében nincs, vagy csak minimális az eltérés. Természetesen mindent nem gyakorolhatunk itt, mert csak a két tengeralattjáró modellt, egy gyorsnaszádot, egy korvettet és egy rombolót irányíthatunk. Bár a játékban a cirkáló elérhető (a csatahajóban nem vagyok biztos), sőt a repülőgép-hordozó is, ha igazak a hírek. Sajnos e kérdésben nem szolgálhatok első kézből származó információval, mert a játék rettentő nehéz, és igen kevés sikert értem el a pályafutásom során. Igaz, ez nem feltétlenül a program hibája.

Azt feltétlenül el kell ismernem, hogy a fejlesztők nagyon sokat tettek a játszhatóság és a játékélmény érdekében. Maga a téma is külön gondot jelent, hiszen az alkalmazott fegyverek mindegyike direkt irányzású, így lövéskor egyrészt látnunk kell a célt, másrészt a fegyverünket megfelelő pozícióba kell hoznunk, hogy találatot érhessünk el. Ezzel ugyan nem mondtam újat, de mindenki érzi majd, hogy nyilvánvalósága ellenére a kérdés mennyire bonyolult.

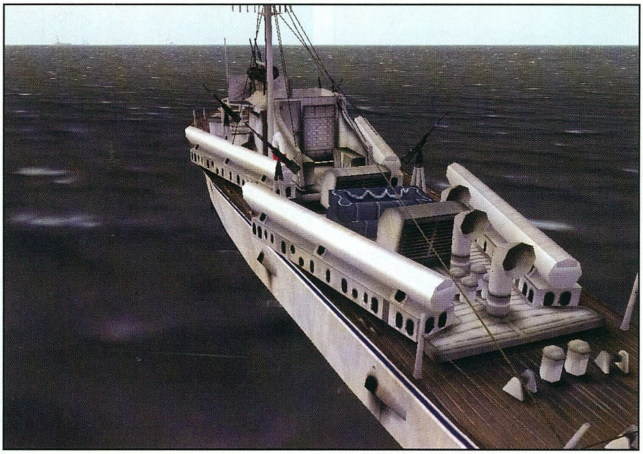
Bár összesen három tárgy mozgását kell összehangolni, ehhez mégis igen sok változónak, melyből nem kevés ismeretlen is, kell megfelelő értéket adni. Vegyük a tengeralattjárók klasszikus háromszögelését. A célpont távolságát a taktikai képernyő alapján jó 300 méteres tűréssel megsaccolhatjuk (és ez még a legpontosabb érték), a periszkópban látott képe alapján a haladási iránya már csak eléggé kis pontossággal adható meg. Végül a sebességéről is csak az elméleti maximum áll rendelkezésünkre, míg a tényleges adat, hát ugye meglehetősen bizonytalan. Nos, itt a kihívás.

Esetenként ilyen célokból kell kettő és tíz közötti számban eltalálnunk. Ráadásul a példában most esetlen teherszállítók és lomha tartályhajók szerepelnek, messze nem 25 csomóval repesztő, sasszemű, helyben megforduló és kellemetlen mélységi bombákat szóró rombolók. A felszíni hajók ágyúi esetében legalább annyival nehezebb ez a feladat, hogy a legkisebb hullámzás is igen jelentős hatással van a találati pontosságra, lévén ezek még nem stilizált lövegek. Mielőtt az is átlapozna a tetris és aknakereső rovathoz, aki idáig eljutott a cikkben, azelőtt elsorolom a jó dolgokat is.

Mindjárt a legnagyobb durranással kezdem. Nekem teljes meglepetést okozva a játék szinte hibátlanul és gyorsan irányítható vezényszavakkal. Itt-ott hirdették annak idején a Voice Commander csomagot, de én nem hallottam róla, hogy átütő sikert aratott volna, és milliószámra adnák el azóta is. Pedig sokunk gondolt már arra, hogy jó lenne, ha nem azért kellene egyes játékokban huszonnyolcszor újra kezdeni valamelyik küldetést, mert a genetikai standardhoz tartozva csak tíz ujjal a kezünkön születtünk. Az Enigma ennek véget vetett. A legolcsóbb mikrofonos fejhallgatóval, mindenféle elmélyült kutatómunka és hetekig tartó beállítások nélkül, az egyszerű „Yes" kiválasztásával telepíthetjük a játékkal a hangvezérlőt is. Ezután az egységünknek úgy adhatjuk ki a parancsot, mintha a hajóhídon feszítenénk. Egyetlen bosszantó apróságot találtam csak. Valamiért az AHEAD kiadásakor a gép sokszor hátramenetbe kapcsol. Nem tudtam felfedezni, hogy milyen kiejtéssel tetszene a szó a gépnek, de a legsikeresebb az „öhöd" volt. Részletkérdés. A lényeg, hogy az irányítás döbbenetesen jó. Mindenféle gombnyomás nélkül, pillanatok alatt kiadhatunk egy tucat parancsot, a legénység gyönyörűen engedelmeskedik, és a program nem lassul le, nem szaggat. Egyszerűen olyan, mint az álom.

Emellett, mindez akkor is megy, ha külső nézetre váltunk. Így pedig tényleg olyan érzés, mintha filmet néznénk, vagy a taktikai szobában tologatnánk a térképen az egységeket. Ilyenkor ugyan nem tudunk pontosan célozni, de a felszíni csaták







látványa megéri, hogy kicsit kockáztassunk, ha nem túl meleg a helyzet.

Nézelődni egyébként is érdemes, mert szépen kidolgozták az egységeket, és a víz mozgását is páratlanul szépen modellezték, még ha az állandóan borult, esős és szürke Atlanti-óceán láttán hamar kedvünk támad is főbe lőni magunkat vagy elmajszolni egy ciánkapszulát.

Az irányításra visszatérve: A hagyományos kezelőfelület is egészen jól sikerült, bár az egyik legfontosabb része aprócska és kicsit bénácska lett. Ez nevezetesen az iránytű. Ennek külső gyűrűjén állítható, hogy a hajótengelyhez képest milyen irányba nézzünk. Fontos, hogy a fokok is mindig a hajótengelyhez képesti értékek, a belső vonal pedig a hajó elfordítására szolgál. Az ötlettel semmi gond, de akkor, amikor minden torpedótalálat felér egy világcsodával, akkor ez a parányi, csak pontatlan és lassú kezelést lehetővé tévő irányítóegység elfogadhatatlan. Aki most nem értene velem egyet, az gondolja végig még egyszer a dolgot, miután végignézte a periszkópban, ahogyan méterekkel a cél kormánylapátja mögött suhan el a torpedója. Ezt leszámítva jól működik minden.

A játék hangjaira sem lehet panasz. A vészmerülés jelzése, a romboló hajócsavarjának zakatolása a tengeralattjáróban hallgatva, az ASDIC pengése vagy a torpedó vetőcsövéből szisszenő sűrített levegő hangja mind sokat adnak a játék hangulatához. A periszkópmélységben lebegő tengeralattjáró felé rohanó romboló egyre növekvő és végül a látómezőt teljesen kitöltő orrának látványa is feledhetetlen. Lehet, hogy nem figyeltem eléggé, de nem láttam az eltalált tengeralattjáróból a felszínre törő olajfoltot. Kár, hogy a sérüléseket csak némi fekete füst képviseli, mert egyébként lenyűgöző jeleneteket hozhatunk össze a játék során. Viszont, amikor kifúvatják vagy elárasztják a merülő tartályokat, akkor az árulkodó buborékok megjelennek a felszínen.

Igazából nehéz volna határozottan szólnom a játék mellett vagy ellene. Ennyi idő alatt csak felszínes benyomásokat sikerült szereznem róla, bár borzasztóan igyekeztem.

Feltétlenül hangulatos programról van szó, amelyet nagy kár volna kihagyni bárkinek, aki kedveli a témát. Amennyire tudom, a Rising Tide eredetileg on-line játéknak készült, és csak most adták ki az egyjátékos verzióját. Ez magyarázat is lehet arra, hogy miért olyan nehéz a gép ellen, amikor klasszikus tengeralattjáró-romboló felállásban játszunk. A siker más esetben sem jön könnyen, de az is igaz, hogy kellő gyakorlással egyre biztosabban elérhető. Végül az is feltétlenül a RT javára szól, hogy az efféle összecsapások a valóságban sem voltak egyszerűek. A felszín alatt mindig fájdalmas lassúsággal telnek a percek, még akkor is, ha nincs közvetlen veszély. Még rosszabb, hogy a rengeteg visszafogott tenni vágyás után még egyszer annyi kínt jelent végre lőhelyzetbe kerülni, és még akkor sem biztos, hogy a találat nem csúszik el valamilyen banánhéjon. Éppen ezért azt gondolom, hogy jó játékról van szó, de majdnem biztos vagyok benne, hogy csak nagyon sok gyakorlás után lehet igazán élvezni, és hogy az igazi erényeit a nagy közös tengeri ütközetekben mutatja meg. Amiért viszont feltétlenül érdemes kipróbálni, az a hangirányítás. Kicsit lemaradtam a mostani játékokról, de azt hiszem, ez még most is különlegességnek számít.

Mindenkinek jó vadászatot! ■ **Boy**

> ÉRTÉKELÉS

85%

grafika	20/25
zene/hang	14/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	12/15
összhatás	4/5

PRO hangirányítás > szépen kidolgozott egységek > jól felépített hadjárat

KONTRA kevés animáció > nehézkes célzás > nincs látható sérülés

> CD MELLÉKLET

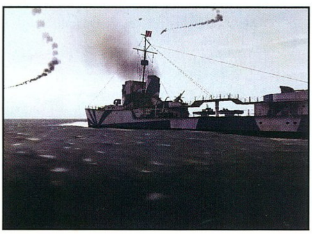
csalás háttérkép javítás demo

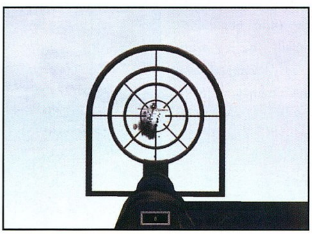
> MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII700, 128MB RAM, 800MB HDD, D3D

> ARÉNA

Silent Hunter	76%
Silent Hunter 2	71%
Jane's Fleet Command	74%





WEBLAPÁT

Ha a péntek estét mégsem a megszokott karfás fotel és valamelyik be nem látható végű, megagyenge szappanopera társaságában óhajtjuk eltölteni, akkor a legkevésbé sem javasolom, hogy indulás előtt a már felparfümöződött, „körömlakk-glitterezett" társaság a világpókhálót válassza a partiinfo megszerzéséhez. Ha belekezd bárki, a buli elmarad. Otthon maradtok, és akkor meg minek kellett azt a rohadt drága Armani parfümöt a nyakszirtre fújni. A magyarázat egyszerű: 1. A legtöbb magyar klub (ennek a szónak mégiscsak jobb a „filingje" mint a „dizsi"-nek) oldalát nem tölti le a földi halandó csak úgy pikk-pakk. Némelyik intro letöltése alatt az ember simán megstoppol egy zoknit, vagy megtisztít másfél kiló keszeget. 2. A legtöbb oldal tartogat is valamit a „partipipölöknek". A ritmus és a rezonancia hangfalrepesztve vagy gépházzizergetve tombol kifelé a számítógépből, ha csak nem egy 5.1-es rendszert varázsoltál köréje. Már otthon is lehet pörögni, akkor meg minek menni.

Végül, ha mégis úgy döntünk, hogy dobhártyánkat nem kímélve, pupillánkat túlfeszítve a hálón nézünk helyszínt az esti tombolásunkhoz, hát legyen; de érdemes a videokártyákat leporolni, a hangkártyákat elmosni, a monitorokat kiszidolozni, az 500 méteres körzetben található nyugdíjasokat pedig udvariasan eltávolítani. Aztán meg HADD SZÓLJON.



A keresést sok helyen kezdhetjük. Jó kiindulás lehetne a **www.disco.lap.hu**, ha frissítve lenne rendesen, és minden fontosabb helyet megemlítene. De nem teszi. Ha szerencsések vagyunk, azért már innen elindulva megtalálhatjuk a dobhártyánkhoz leginkább közelálló helyet. Ha nem jött össze, lehet még a **www.budapestparty.com**-on nézelődni. Az oldalak töltődnek, ahogy szoktak, de valahol itt felejtsük el az időtényezőt, mert jönnek a flessss intrók. Sok a nagyon átgondolt, szépen összerakott szájt. Az oldalak képi világa úgy különbözik egymástól, akárcsak az az elektromos hangzavar, amelyet adnak. Na, de csak maradjak csöndben, én is csak most ébredtem a tegnapi trance-est után (este 7). Az egyik kedvencem a siófoki Palace lapja a **www.palace.hu** címen. Ez szépen megtervezett oldal. Végre van olyan webdizájner, aki azon kívül, hogy bináris üzemmódra kapcsolva html-t ír, még esztétikai érzéke is van.

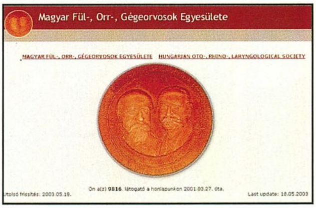


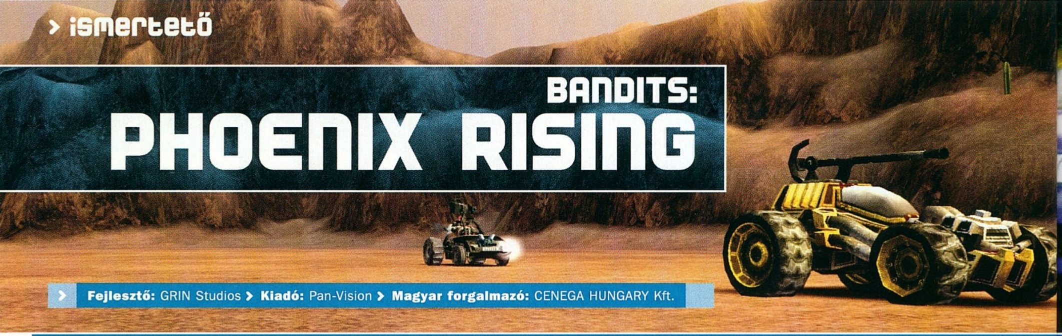
Az külön „király" „vaze", hogy az oldalon a szájízünknek megfelelő zenei stílus loopjai közül választhatunk (a letöltés ideje alatt porszívózni is lehet). Másik kedvenc a Dokk Café és Bistro kicsit pop-artos alkotása, a **www.dokkbistro.com**. Jó nézni, jó hallgatni és még informatív is. Viszont a kábé 3 másodperces zenefoszlány ismétlődése engem speciel neurotikussá tesz. A Cinetrip retro oldala is megtalálta effektéhes szemeimet. Néztem, néztem. Vártam. Majd jól úgy maradtam, hiszen az oldal nem több, mint egy plakát, amelyen néha meg-megmozdul egy kis szöveg. A **www.cinetrip.hu** oldal messze nem olyan izgalmas, mint a bulik, amelyekről hivatott képed adni. Ezzel szemben meglepően „ott van" a Papaya honlapja (**www.papaya.hu**). A szombathelyi szórakozóhely oldala hamar partifílinget csempész a szobába. Kicsit tán sok az intro, de a letöltéseket már eddigre úgyis megszoktuk. Amikor a fülünk néhány perc „rezonancia-szünetre" vágyik, akkor javasolnám a **www.zp.hu** cím bepötyögését. Olyan ééédi. Igaz, nem teng túl benne az extra, de a monitor közepén ágaskodó fűszál megéri a vizitet. Persze a pettyes virágocska se semmi. Vúdsztokkos, mi? Na, de vissza a váltóáram hajtotta muzsikához. Az E-klub egészen használható oldalt kapott. A **www.e-klub.hu** címen habár mindössze egy loop adja a talpalávalót, a programismertető a helyén van, és ezen kívül még egy csomó hasznos és haszontalan információ megszerzésével is múlathatjuk itt az időnket. A B Club (**www.bclub.hu**) oldalának töltése alatt simán le lehet szaladni a sarki fűszereshez, viszont megéri várni. Az oldal lüktet, tele van meglepetésekkel, jó zenével, letölthető mixekkel. A menüsor „alámondó hangja" pedig lélegzetelállító. Ugyancsak letölthető nótákkal kényezteti látogatóit a miskolci Black Tracy, ráadásul az oldal aláfestő zenéi is hangulatunk szerint változtathatók. Viszont nem az alkalmazott grafika csúcsa, de ne akarjunk egyszerre mindent (**www.blacktracy.hu**). Felsorolásomat a jó öreg, duplacseresznye logójú Pachával zárom. A Katalóniából „elterjedt" szórakozóhely (**www.pacha.hu**) magyar klónja is kellemes bevezetővel vár, a főoldal habár kissé „túlgrafikált", mégis megéri ráklikkelni az egyes elemekre, ahol a „bulisták" hasznos információkat találhatnak.





Hajnalban pedig, amikor kicsit forog a világ és lüktet a dobhártya, az alábbi linket javasolnám: **www.orl.hu** (a Magyar Fülorvosok Egyesülete). Nincs alatta semmilyen zene. Vééééégre.





BANDITS: PHOENIX RISING

> **Fejlesztő:** GRIN Studios > **Kiadó:** Pan-Vision > **Magyar forgalmazó:** CENEGA HUNGARY Kft.

Szinte egyetlen pozitívuma ennek a poszt-apokaliptikus környezetben játszódó autós-hentelős játéknak, hogy dobozát vizsgálgatva egy óriási pecsétet véltem felfedezni páros látószervemmel. A dekódoló folyamat után, mikor már a felfogható és értelmezhető tartományba került, a MAGYAR FELIRATTAL szavak körvonalazódtak.

A kerettörténet szokványos, olyan, mint bármelyik B-kategóriás sci-fi, sőt, talán még annál is gyengébb. Tudjátok jól, mire gondolok, le sem kellene írnom.

Világháború, adok-kapok, piros gomb megnyomása, nukleáris csapás, rengeteg halott, nagyon kevés túlélő, temérdek hátrahagyott szemét, elszeparálódott embercsoportok. Ez talán még nem is lenne annyira gázos történet, mert már korábban is említettem, hogy díjnyertes téma... lenne! Még odáig is izgató lehet a dolog, hogy kiderül, a Bandits világában is létezik egy központosító hatalom, mely gyakorlatilag a végcélt testesíti meg valamilyen formában. Jericho az. Az egyetlen igazán nagy város, amely zárt falak mögött él, és minden bandita álma, hogy bejuthasson oda a normális élet reményében. Ott ugyanis van víz, élelem, lebarnult masszőzlányok, málnaszörpös csokinyuszi, miegyéb. A 22 darab lenyomandó misszió célja gyakorlatilag a KULCS megszerzése. Ennek birtokában már a két főhős (Fennec sofőr, és Rewdalf tűzmester) bejuthat a „paradicsomba".

Mivel kietlen dűnéken és homokorientált pusztaságban kell tevékenykedni, a programozók úgy döntöttek, hogy buggy mintára építik fel az összes ellenséges és barátságos járművet. Logikus lépés lett volna, ha ezzel nem korlátozzák le a dizájnerek fantáziáját az elég egyszerűen kivitelezhető: NÉGY BÖSZME KERÉK + HŰTŐSZEKRÉNY-ALKATRÉSZEK kombóra. Oké, a céljuk ez volt, mert ugye miért is lenne helyénvaló az, ha a banditák vadonat új autókkal cirkálnának, mikor szerencsétlenek azt sem tudják még, hogy másnap lesz-e elég benzinjük.

A játékos két dologért felelős, mikor a 3 darab megszerezhető homokfutót irányítja: a vezetésért és a fegyverek használatáért. Úgy érzem, már régen elmúltak azok az idők, mikor legjobb barátunkkal azért ültünk a gép elé játszani, hogy ketten próbáljuk lenyomni az ellenfeleket bármilyen játékban megosztva az irányítás gondját. A Bandits tökéletes alany lett volna erre, csak sajnos nem 1993-at írunk, hanem 2003-at. Számtalanszor káromkodtam le a szomszéd nénit az emeletről, mert az autó pattog, felborul, rosszul kanyarodik, a NITRO kevés ideig tart (nem nagy szám, de ez is van, hátha ez pozitívum valakinek), és különben is, az egész el van szabva rendesen. A mozgás fizikája még nem is lenne rossz, de egyszerre körözni az ellenfelek körül, és lőni is rájuk, továbbá még a terepet is figyelni... Ehh... Nehéz ügy, higgyétek el.

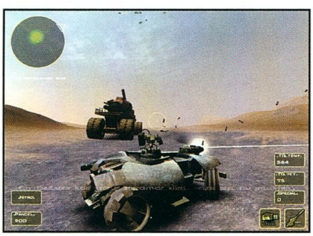
Jól teszteli továbbá a játékosok tűréshatárát még az is, hogy felettébb aljas módon tervezték a pályákat a GRIN Studiosnál. A teljesítendő küldetések annyira bitangnehezek még leggyengébb fokozaton is, hogy ha százasokat kellene dobálni a gépbe, akkor nem nagyon maradna zsemlére való, fagyiról meg aztán ne is álmodjatok... Kifejezetten idegesítő, hogy 20 perc egyszerű lövöldözés után a történet bedob egy főmonsztert, amelyik már természetesen könnyedén kettéharapja a játékost minden különösebb erőfeszítés nélkül. Jaaaaa, azt kérdezitek, miért nem mentek misszió közben? Óhhóó, csupán azért, mert nem lehet olyat művelni, bármennyire is szeretném. Miért is kellene egy játékba mentési lehetőség, elég az a pályák végén igaz? :)

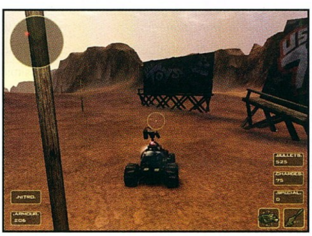
A fegyverek sokrétűek, noha az alapfelszerelés a leghasználhatóbb, hisz sokkal gyorsabban fogynak az extra fegyverekhez tartozó lőszerek, ráadásul azok csak vagy légvonalban előre, vagy csak hátrafele sebeznek. (Aknák, rakéták, gránátvetők stb. Semmi extra ötlet.)

Ha figyelmesebben megnézitek a képeket, akkor máris feltűnik, hogy az ÉG VILÁGON semmi sincs a terepen, csak homok és táj, elvétve egy-két híd, no meg persze pár objektum elszórva, de ENNYI, slussz, nincs más. A környezet iszonytató módon monoton, és sajnos látszik az is, hogy a fejlesztők nem mai színvonalat céloztak meg ezen a téren sem. Jó szívvel esetleg azt mondanám, hogy a 99-ben megjelent autós játékok szintjét üti egy hajszállal.

Száguldás, esztelen öldöklés, gyenge sztori, minimális újrajátszhatóság, rengeteg bosszantó hiba. A Multiplayer teszt szintén siralmas volt, nem igazán tudtam ráérezni, egyszerűen nincs, ami odavonzza a játékosokat a monitor elé, hogy egymást püföljék.

-=FLATLINE=-





> ÉRTÉKELÉS

41%

grafika	10/25
zene/hang	06/15
játékélmény	16/40
kategórián belül	06/15
összhatás	3/5

PRO adrenalinfröccs > zene

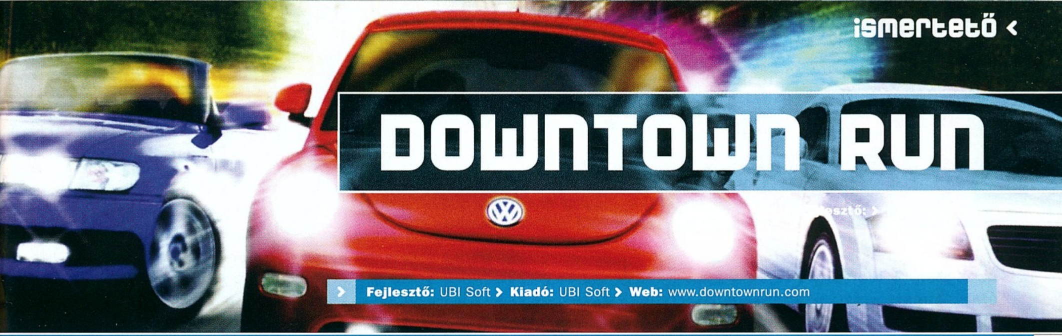
KONTRA a fröccs 20 percig tart csak > monoton grafika > nehéz küldetések

> CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII500, 128MB RAM, 400MB HDD, 3D

> ARÉNA

Humvee Assault	39%
Carmageddon	85%
Interstate 76	88%



DOWNTOWN RUN

> **Fejlesztő:** UBI Soft > **Kiadó:** UBI Soft > **Web:** www.downtownrun.com

Érzéseimet jelen pillanatban nem tudnám máshoz hasonlítani, mint amikor a moziból kilépve barátaim megkérdezik tőlem, hogy mennyire tetszett a film, amelyre már hetek óta próbáltak elcsábítani. Az igazság az, hogy mindenkinek más imponál. Megszállott horror-rajongó vagyok, nem biztos, hogy egy romantikus Ben Affleck film is annyira megfogna, mint egy jó Carpenter-thriller.

A Downtown Run tesztelése közben is hasonló érzés keringett bennem, hiszen azon kívül, hogy igen élvezetes, akció-versenyautós játékkal állok szemben, melyben rengeteg, tetszetős városi és versenypályára készített, az átlagember számára is elérhető autók volánjai mögé bújva szélsebesen szelhetjük át Európa és az Egyesült Államok nagyvárosait, mégis valami igazán hiányzott számomra. Ez a dolog, ami hiányzik, nem más, mint amiért a PC-tulajok hetekig, sőt az utóbbi időben hónapokig várnak: az, hogy valósághű szimulációval megáldott autóversenyt kapjanak a kezükhöz. Sajnos erről ismét le kell mondanunk, hiszen a DTR ízig-vérig konzolszagú arcade autóverseny. Meg kell, hogy mondjam, nagyszerű dolog úgy a rajthoz állni, hogy nincsenek szabályok, élhetünk bármilyen, jóllehet számban igencsak korlátozott lehetőséggel célunk, a kupa megszerzése érdekében, illetve hogy ellenfeleinket félreállítsuk az útból. Eme akaratunk megvalósítása érdekében az út egyes részein keresztbe elhelyezett, úgynevezett powerupok valamelyikének felszedésével tudunk borsot törni ellenfeleink orra alá, vagy más esetben saját előrehaladásunkat segíteni. Több fajta ilyen powerup létezik, melyeknek hasznosságáról csak a felszedésük után kaphatunk képet. Vetélytársaink bosszantása és lelassítása érdekében lehetőségünk van szögesdrót lerakására, olajfolt elhagyására, szögek szétszórására és hasonló gaztettekre. Hasonló csomag még a turbó, a pajzs, a tapadásjavító, vagy az önjavítás is. A powerupok felhasználhatóságát az is növeli, hogy az egész verseny alatt teljesen együtt van a mezőny, nem szakadozik le belőle senki, így folyamatosan lehet egymást bombázni különböző szeretetcsomagokkal. A számítógép mesterséges intelligenciája is egészen jónak mondható, de meg kell hagyni, néha igen logikátlanul teszi le a csapdákat. A valósághűséget tükrözi, hogy jól manőverezik a járműveikkel, de egyes, okosan lerakott akadályokba mégis könnyen belefut. Viszont az elkeserítő tény, hogy egyes játékmódokban szemmel láthatóan rosszabbul szerepel, mint másokban. Több fajta, sajnos kreatívnak egyáltalán nem mondható játékmód közül választhatunk. Szerepel a palettán egyszerű verseny, bajnokság, idő elleni futam és rendőrös üldözés. A szimpla versenyt megbolondíthatjuk még esetleg olyan extrákkal, hogy kitiltjuk a powerupokat, vagy fogadhatunk pénzben, de az eredmény lényegében ugyanaz marad. Viszont, mint már említettem, igazán szórakoztatóvá teszi a játékot az, hogy ellenfeleinket bosszanthatjuk. Első gondolatom az volt, milyen jó lenne egy élő személlyel összemérni rátermettségemet, ám hamar ki kellett, hogy ábránduljak: sem Interneten, sem LAN-on keresztül nincs lehetőségünk megmérkőzni, kizárólag osztott képernyőn eshetünk egymásnak. Ez igazán lehangoló tud lenni, hiszen manapság, mikor a Suzukikba is alapfelszerelésnek számit a szervo, a DTR-be mégsem építettek többjátékos módot. Viszont ha már ez hiányzik, legalább próbáljuk magunkat jól érezni. Meg kell hagyni, igazán felszabadító érzés a világ 8 nagyvárosában (pl.: Rómában, Párizsban, Londonban, New Yorkban, Liszabonban, vagy akár Madridban) 200-zal tépni az erre kijelölt utcákon. E nagyvárosok összesen 28 pályáján száguldozva megtalálhatjuk az adott ország nevezetességeit, könnyen felismerhetjük a jellemző építészeti stílusukat, és az utca összképe is az eredetit tükrözi. Legyen akár éjszaka, akár nappal, a legtöbb helyen igen szép táj vesz körül minket. Az út menti rész viszont eléggé kopár és kidolgozatlan. El-elvétve találkozni pár doboz-kamionnal vagy papírnézővel, akik mereven bambulnak maguk elé.

A kocsik felhozatala egészen szépre sikeredett. Megtalálható közöttük az egyszerű, városi 206-ostól, vagy Renault Cliótól, a 406-os Peugeot-n és a Mitsubishi Lanceren keresztül a legújabb Mustang vagy MG modellig a legnagyobb európai és amerikai autógyárak egy-egy modellje. Kocsink fizikája az arcade-elemeknek megfelelő. Matchbox módjára pattogunk le a betonfalról, igen nehéz kicsúszni, valamint az irányíthatóság is vetekszik egy rádiós játékautóéval. Ha már ez utóbbinál tartunk, meg kell, hogy említsem, hogy a hangok valami borzasztóra sikerültek. Ahelyett, hogy mély, dübörgő hangjai lennének az amúgy is licencelt, a valódival közel megegyező autóknak, helyette kávédarálóhoz hasonlító hang tör elő a 150 W-os hangfalakból. Az ütközések hangjai is fülsüketítők, mivel akár szalagkorlátnak, vagy fának, akár valamelyik vetélytársunknak csapódunk, ugyanazt a vékony és magas hangot hallani az ütközés mértékétől és minőségétől függetlenül. A zene megvalósítása kevésbé, de stílusa egészen jó. A pergő technózene teljesen visszaadja a játék ritmusát. Kameranézetekből három is a rendelkezésünkre áll, a külső nézeten kívül kapunk egy TV-közvetítéshez hasonló kameraállást, egy „lökhárítós" valamint egy még távolabbi nézetet.

A felsorolt kellemetlenségektől eltekintve egészen hangulatos kis konzolátiratot kaptunk a Ubitól, melynek hasznosságáról majd az esős őszi délutánokon bizonyosodhatunk meg. **Daks**

> **ÉRTÉKELÉS**

67%

grafika	18/25
zene/hang	07/15
játékélmény	29/40
kategórián belül	10/15
összhatás	3/5

PRO izgalmas hangulat > szép autók > pergő játékmenet

KONTRA Idegesítő hangok > nincs roncsolódás > rossz fizika > nincsen multiplay

> **CD MELLÉKLET**
csalás háttérkép javítás demo

> **MINIMUM GÉPIGÉNY**
PIII700, 128MB RAM, 500MB HDD

> **ARÉNA**

Test Drive 6	70%
Need 4 Speed V	85%
Colin McRae Rally 2	88%



X2 WOLVERINE'S REVENGE

Fejlesztő: Livesay Technologies **Kiadó:** Activision **Web:** www.wolverinesrevenge.com

Az X-Men 2 Wolverine's Revenge újabb tucattermék a konzolok világából, mely sokkal jobb 3rd person akciójáték lehetett volna, ha fordítanak egy kis figyelmet a két platform közti szakadéknyi különbségekre. Elsősorban az irányításra vonatkozik ez, mert a Wolverine's Revenge hiába lenne emészthető darab, ha egérrel és billentyűzettel egyszerűen lehetetlenség játszani vele.

Akkor kapcsolódtok be a Marvel Comics által megteremtett X-Men világba, mikor Wolverine rájön, hogy 48 órája van arra, hogy megtalálja az ellenmérget a testébe ültetett vírus ellen.

Nem csupán szaladgálni, ütni, rúgni, harapni lehet, hanem szerencsére a programozók úgy gondolták, hogy kibővítik a különleges mozgások palettáját egy raklap újdonsággal. Így született meg a STRIKE és a COMBO páros. Önmagukban nem jelentenek hatalmas előrelépést bármelyik eddig megjelent pofozkodós játékhoz képest, de itt a lehentelt ellenfelek számától és az összegyűjtött dögcéduláktól (a rosszfiúk ejtik el) függően, egyre mészárosabb mozdulatokkal tudjátok a padlóra kényszeríteni az monsztereket, még akkor is, ha négyszer-ötször nagyobbak nálatok. Az állandó adok-kapok kissé egyhangú, ellenben amikor a STRIKE felirat felvillan, mert éppen nem sima ütés-rúgás kombót helyeztetek el az ellenfél hasnyálmirigyén, hanem jól mozogtatok, máris érdemes tapadni a STRIKE gombra. Ekkor Wolverine különleges mozdulatokkal, előre számolt animációval keni szét a paradicsompempőt ellenfelén.

Extra tulajdonságai közé tartozik még a SENSE mód, amelynek használatával éjjel is lát, a szagokat is képes vizuális úton feldolgozni, és lopakodva közlekedik. Mondanom sem kell, hogy ezek a képességek felettébb hasznosak. Ha egy kanyar mögül éppen hatalmas zöld felhőt láttok lassan kiúszni, az annyit tesz, hogy a katona, aki a nem látható területen kolbászol, éppen eleresztett egy hatalmas galambot. Persze az is lehet, hogy csak izzad, mint fóka a labda alatt.

A fémkarmok, amelyek főhősünk alaptartozékai az X-Men filmből és képregényekből már jól ismert műtéti beavatkozás következtében ki- és behúzhatók. Sokkal nagyobbat sebez az ellenfeleken egy tockos, ha a karmok ki vannak nyitva, ugyanakkor ebben az esetben a karakter nem gyógyul. Ha van idő, nincs veszély, és viszonylag nagy sérüléseket szenvedtetek, érdemes kimenni egy pirítósért, amíg az energia visszatöltődik.

A RAGE meter (düh skála) olyan mutató, mely akkor növekszik, ha sebeznek titeket, vagy ti sebzitek az ellenfeleket. Amikor feltöltődött, és előreláthatólag még sok ellen özönlik a közeljövőben a környezetekbe, érdemes megnyomni a Rage gombot. Ezzel egy ideig átalakultok szinte sebezhetetlen gyilkológéppé. Pillanatok alatt hullahegyeket lehet így készíteni a tömegesen érkező gonoszokból.

A játék kellemes színfolt lehetett volna a PC-konverziók terén, ha nem szúrják el ennyire az irányítást. A grafika megfelelő, nem szükséges erős gép sem.

-=Flatline=-



ÉRTÉKELÉS

66%

grafika	20/25
zene/hang	09/15
játékélmény	24/40
kategórián belül	10/15
összhatás	3/5





HUMVEE ASSAULT

A háborús játékok reneszánszukat élik. Talán nem is lett volna rossz dobás a Humvee Assault, ha igényesen megcsinálják. De nemhogy igényes nem lett, még kritikán alulinak sem nevezném. Ráadásul fagy, mint Leo a jégkrémes dobozban! A fejlesztők persze állítólag gőzerővel dolgoznak a javító patch-en, de szerintem inkább gyónnak a templomban.

A keret abszolúte semmitmondó, jó pár Humvee (katonai dzsip) közül válogatva lehet nekiugrani a körülbelül 4 óra alatt lenyomható küldetéseknek. Bármikor ki lehet szállni a járműből, és ezzel áthuppanni nézdahátam (3rd person) nézetbe. A helyszínek változatosnak mondhatók, csak egy a baj velük, hogy csúnyák. De tényleg!

Az AI nem mozdul meg, ha rálő az ember, csakis akkor, ha a játékos eléggé közel szalad/vezet hozzá. A Humvee nem rendelkezik semmilyen fizikai tulajdonsággal, nem farol, nem pattog, nem ugrat, tulajdonképpen semmi mást nem csinál, csak teker, mint a disznó, és lő. Persze az is igaz, hogy több találatot bír ki. Viszont az már valóban mosolyra fakasztó, hogy Humvee egészségügyi csomagokat találni szerte a pályákon.

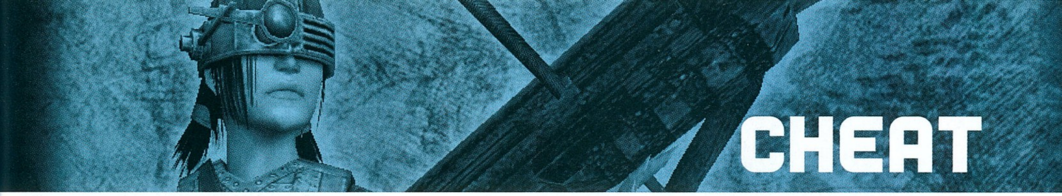
Hanghatások akadnak dögivel. Rendben, nem túlzom el a dolgot, néhány robbanás és motorhang recseg csupán. A kivégzett ellenfelek meg sem nyikkannak, nem beszélnek, egyszerűen bután állnak, és várják, hogy lemészárolják őket. Az átvezető animációk pedig nem is érdemlik meg ezt a titulust, mert egyszerű, rajzolt képek, amelyek egymás után villannak fel. Közük sincs az animációhoz. Nincs ingame movie, nincs FMV, semmi! Egyedül egy nyúlfarknyi intro van, amelyet ha peregni látsz a monitorodon, kezdj el imádkozni, hogy minél hamarabb jusson el az ujjad az ALT+F4 gombokig. Ha autós, lövöldözős játékra vágysz, inkább a Bandits: Phoenix Risingot válaszd! -=Flatline=-



ÉRTÉKELÉS

39%

grafika	12/25
zene/hang	05/15
játékélmény	15/40
kategórián belül	05/15
összhatás	2/5



RED FACTION II

A főképernyőn válasszuk az Extras menüpontot, onnan pedig a Cheats funkciót, ahol megadhatjuk a következő kódokat:

xxywywz egészség
ywxzyzxw korlátlan lőszer
zxzxzxzx korlátlan gránát
vxzwzxvw „rendezői változat"
zzzzzzzz pattogó gránátok
xxxxxxxx zombi járás
zyzyxxww Rapid Rails
zyxwyzxx minden szint elérhető



TROPICO 2: PIRATE COVE

Játék közben tartsuk lenyomva a CTRL és a SHIFT billentyűket, majd gépeljük be a kódokat.

winit győzelem
goape őrült kalóz
goforit a fogoly megpróbál elszökni
spaininv Spanyol invázió
booty 2000 arany
timber 100 deszka
britinv Angol invázió
frenchinv Francia invázió
loseit a játék elvesztése
freebuild szabályok nélküli építés
normbuild normál építés

A küldetések induló feltételeit is megváltoztathatjuk a C:\Program Files\Tropico2\Maps\Episodexx.txt fájlok módosításával.
Nyissuk meg egy szövegszerkesztővel a gondot jelentő küldetéshez tartozó map fájlt, majd keressük meg benne az action gift_commodity kezdetű sorokat. Az itt szereplő számokkal meghatározhatjuk, hogy a kezdő épületek milyen készlettel rendelkezzenek. Az action change_player_cash kezdetű sorban kincstárunk nyitó egyenlegét kalibrálhatjuk kedvező mértékűre.

DEVASTATION: RESISTANCE BREEDS REVOLUTION

Játék közben a konzolon az alábbi kódokat használhatjuk csalásra:

god isteni képességek
allammo 999 lőszer
ghost átjárható falak
walk rendes falak



GALACTIC CIVILIZATIONS

Ha az egyik szállítóról eltávolítjuk valamennyi egységet, és hazaküldjük, akkor egy hiba folytán azonnal feltölti azt 20 légióval. Tetszés szerint ismételhető.

POSTAL 2

Kapcsoljuk be a konzolablakot (shift+2, vagy ~). A csalások engedélyezéséhez a SISSY kódot üssük be, majd az alábbi csalások válnak alkalmazhatóvá:

Alamode isteni képességek
PackNHeat a játékos minden pusztító fegyvert megkap
PayLoad lőszerfeltöltés
IAmSoLame minden fegyver, lőszer és sérthetetlenség
JewsForJesus sok pénz!!! (Hol, hol??)
Jones gyógy-cuccok



SwimWithFishes minden radarral kapcsolatos tárgy
FireInYourHole rakétakamera bekapcsolása
LotsAPussy macskák
BlockMyAss páncél
IAmTheLaw zsaruszerkó
Healthful teljes egészség és néhány eü. csomag
IFeelFree szellem mód ki/be
LikeABirdy repülés ki/be
Slowmo (szám) laaasssiiiitttááásss

BLOODRAYNE

Kapcsold össze az Options/Cheats menüben a szavakat, hogy az alábbiakká álljanak össze. A szavak összerakásával kapcsolható be a csalás.

TRIASSASSINDONTDIE isteni képességek
LAMEYANKEEDONTFEED egészség rendbehozatala
ANGRYXXXINSANEHOOKER vérszomj felpezsdítése
INSANEGIBSMODEGOOD halálos sebzés
DONTFARTONOSCAR fagyasztás
SHOWMEMYWEAPONS fegyverek megjelenítése



GOLF RESORT TYCOON II

A CTRL és a SHIFT nyomva tartása mellett üssük le az alábbi billentyűket:

I minden ember lezuhan
W időbeli ugrás

GREAT QIN WARRIORS

Indítsuk a játékor a qw.exe -console parancssorral (Start menü/futtatás). A konzol megnyitásához használjuk a ~ billentyűt, ahol megadhatjuk a kódokat.

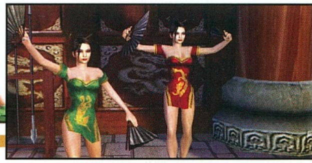
t_super_on isteni képességek
t_super_off rendes képességek
t_win következő szint





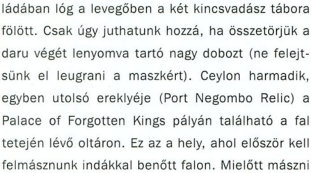


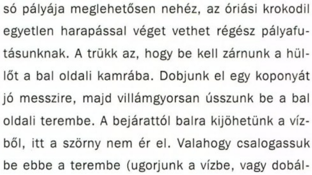


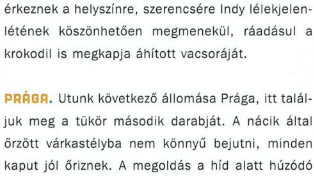


CEYLON. Egyszerű, oktató szint, itt tanulhatjuk meg a játék kezelését. Érdemes az ostoros ugrásokat alaposan begyakorolni, ezekkel lesz a legtöbb gondunk menet közben. Mint minden pályán, ezen is három ereklyét fedezhetünk fel, persze igen jól elrejtették őket. Az elsőt rögtön az induló pályán találjuk meg, közvetlenül a vízesés mögött (Idol of Ramba Vihara). A második szinten lévő régiség (Mahavatu Mask) jobban el lett rejtve, egy ládában lóg a levegőben a két kincsvadász tábora fölött. Csak úgy juthatunk hozzá, ha összetörjük a daru végét lenyomva tartó nagy dobozt (ne felejtsünk el leugrani a maszkért). Ceylon harmadik, egyben utolsó ereklyéje (Port Negombo Relic) a Palace of Forgotten Kings pályán található a fal tetején lévő oltáron. Ez az a hely, ahol először kell felmásznunk indákkal benőtt falon. Mielőtt mászni kezdenénk, ugorjunk fel a jobb oldali kis emelkedőre, majd onnan másszunk fel bal oldalon a falra, ahol az ereklye pihen. A River of Fang pályán fontos tárgyat találunk a martalócok táborában, a nagyobb kulacs jó szolgálatot tesz a továbbiakban (több gyógyító víz fér el benne). A rozoga híd meglehetősen veszélyes, csak akkor ússzuk meg élve a kalandot, ha eljutunk a közepére (amennyiben előbb esünk le, kezdhetjük az egész szintet elejéről). A folyó hemzseg az alligátoroktól, kerüljük el őket nagy ívben. A vízbe dobott koponya kis időre elvonja ugyan a hüllők figyelmét, de ne bízzuk el magunkat, hamar visszaérnek. Ceylon utolsó pályája meglehetősen nehéz, az óriási krokodil egyetlen harapással véget vethet régész pályafutásunknak. A trükk az, hogy be kell zárnunk a hüllőt a bal oldali kamrába. Dobjunk el egy koponyát jó messzire, majd villámgyorsan ússzunk be a bal oldali terembe. A bejárattól balra kijöhetünk a vízből, itt a szörny nem ér el. Valahogy csalogassuk be ebbe a terembe (ugorjunk a vízbe, vagy dobáljunk koponyákat), majd a másik oldalon lévő kapcsolóval eresszük le a rácsot. A csapdába esett alligátor kis ideig nyugton marad, persze azért idővel kiszabadul, és megint menekülhetünk. Menjünk fel az emeletre, majd húzzuk meg az ott található kapcsolót. Az emeletről két ketrec ereszkedik le, ezeken keresztül juthatunk el a többi kapcsolóig. A negyedik kapcsoló kioldása után megszerezhetjük az áhított ereklyét, majd a víz alatti kijáratok egyikén kijuthatunk (a bozótvágó késsel tisztíthatjuk meg a kijáratot). Ezzel egy időben a krokodil is kiszabadul fogságából, igyekezzünk minél előbb partot érni. A náci ügynökök pont időben érkeznek a helyszínre, szerencsére Indy lélekjelenlétének köszönhetően megmenekül, ráadásul a krokodil is megkapja áhított vacsoráját.

PRÁGA. Utunk következő állomása Prága, itt találjuk meg a tükör második darabját. A nácik által őrzött várkastélyba nem könnyű bejutni, minden kaput jól őriznek. A megoldás a híd alatt húzódó csővezeték lesz, erre kell ráugranunk, majd szép lassan átaraszolnunk a túloldalra. A kastély alatt meghúzódó alagsorban egész sor halálos csapda várja a vigyázatlan kalandorokat. Az udvarra érve













meg kell szabadulnunk az őrségtől, majd a robbanószerkezettel fel kell robbantanunk a kutat védő vasrácsot. Az első igazán nehéz rész a Great Hall pályán lesz, ahol a németek a csillár alatt tanácskoznak. Leszedhetjük őket az emeletről, de ez tölténypocsékolás lenne, mivel a falhoz lapulva észrevétlenül átjuthatunk a csillárt rögzítő karhoz. A lezuhanó csillár agyonüti a négy ügynököt, nekünk csak a lőszereket kell felszedni utánuk. Másszunk vissza a karhoz, majd a kampón keresztül lendüljünk át a láncra. Állítsuk meg a lengést, majd másszunk feljebb egy fogást. Forduljunk szembe az erkéllyel, majd lendüljünk be, és az utolsó pillanatban nyomjuk meg ismét az ugrás gombot. Elsőre lehetetlennek tűnik elérni a párkányt, de megfelelő időzítéssel végrehajtható. Prága első ereklyéje a könyvtárban található (Medallion of Libuse). Ezt úgy szerezhetjük meg, ha feljutunk a negyedik emeletre, ott meghúzzuk azt a kapcsolót, ami hatására a könyvet védő fal felemelkedik. A könyv felvétele után a harmadik emeleti alkóvban megnyílik egy titkos kamra, ott találjuk meg a medált. Közvetlenül e mellett kell használnunk a megtalált könyvet a könyvespolcon (hiányzik a helye). A titkos szobában megtaláljuk a kastély térképét, ez kell a továbbjutáshoz. Az Astrologer's Clock szintre négyszer jövünk, négy különböző rejtvényt kell megoldanunk a továbbjutáshoz. Első nekifutásra vegyük fel a koronát, majd a beömlő gáz elől meneküljünk ki a szobából. Adjuk oda a koronát a démonszobornak, majd oldjuk meg az első rejtvényt (a feladványokhoz a segítséget az ajtókon található ábrák adják). Az első feladathoz állítsuk a kapcsolókat a következő sorrendbe: az állatöv legyen a bika, a hold legyen a IV, a nap a II órára beállítva. A kardmarkolat megszerzése után jöhet a második feladat megoldása: az állatöv a skorpió, a hold XII, a hold III. A következő szinten (Observatory) találjuk meg a második ereklyét (Stochov Fragment). Kezdéskor keressük meg a kis párkányt az épületen, majd lassan araszoljunk végig rajta a másik oldalig. Itt ugorjunk át a másik épületbe, majd szedjük fel a táblatöredéket. A csillagvizsgálóban találjuk meg a démonszoborhoz szükséges következő tárgyat, a tekercset. A harmadik rejtvény sem túl bonyolult: a zodiac az Ikrek, a hold XI, a nap VI. Prága utolsó ereklyéjét (Cistercian Mask) a Vega's Tower pályán találjuk meg, a lezuhant harang által beszakított padló alatt. Az utolsó tárgy megszerzése után (Soul Crystal) csapdába esünk, az ajtó becsukódik, és lassan gáz árasztja el a szobát. Ugorjunk fel a könyvespolcra, majd az emeletről a csillárон át törjük ki az üvegablakot. A negyedik rejtvény megoldása a következő: a zodiac a mérleg, a nap és a hold egyaránt a X-esen. Prága főellensége nem túl kemény dió, mindössze a megfelelő fegyvert kell ellene bevetni, és ez nem más, mint a sav. A szobában két helyen is termelődik savas flaska, ezekkel kell megdobálnunk a szörnyet. Néhány telitalálat után a fémszörnyeteg teljesen begőzöl, összezúzza a berendezést. A törmelékek között találunk egy savas végű karót, ezzel kell végleg elintéznünk a kreatúrát. A tükör második darabja is megvan, most már csak az utolsó hiányzik. Úgy tűnik azonban, Von Beck még a hatalmas krokodilnak is







megfeküdte a gyomrát, kicsit összeszabdalva ugyan, de visszatért. Indy fogságba esett, és léghajóval Isztambulba szállították.

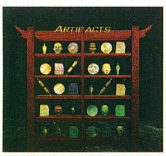
ISZTAMBUL. A láncoktól ugyan Mei Ling segítségével megszabadultunk, de a felszerelésünk még mindig a németek kezében van, ezt kell először visszaszereznünk. Isztambul első ereklyéjét (Piri Reib Manuscript) az első pálya végén szedhetjük fel. A kijárat mellett balra találunk egy kupolát, annak peremén végigszaladva átjuthatunk egy újabb épületbe, ahol a régiség hever. Isztambulban bukkannak fel először a cápák; ezek a vízi ragadozók meglehetősen veszedelmesek, jobb, ha elkerüljük őket (szigonypuskával vagy tetemes mennyiségű lőszer felhasználásával végezhetünk velük, de jobban járunk, ha ide-oda úszkálva lerázzuk őket a víz alatt). A második ereklyét (Ottoman Seal) a Secret of the Mosque 2-ben találjuk, közvetlenül indulás után. A szemközti fal alsó része hiányzik (átgurulhatunk), e mögött található a pecsét.

A cél az, hogy lejussunk a város alatt lévő palotába. A szint végén lévő daruval szedjük fel a szoborfejet, majd vigyük közvetlenül a nyílás fölé. A darun keresztül ugorjunk rá a fejre, majd irány a mélység! A harmadik ereklye az elsüllyedt palotában található, könnyen elvéthetjük. A továbbjutáshoz szükségünk lesz robbanóanyagra, amelyet két náci nehézbúvár őriz a palota másik felében. Intézzük el őket a szigonypuskával (ne hagyjuk itt a csontváz mellett heverő bozótvágó kést sem), majd robbantsuk fel a megroppant oszlopot (vigyázzunk a robbanással, ha túl közel vagyunk, a légnyomás velünk is végez). A harmadik régiség (Delian Proclamation) a túloldalon függ egy ládában: Ide csak úgy juthatunk el, ha a kampón átlendülünk a láda tetejére, majd a bozótvágó késsel elvágjuk a láda kötelét. Az újabb daruval vegyük fel ismét a fejet, majd szakítsuk át vele a meggyengült falrészt, mely mögött a kijárat található. A The Gates of Neptune Isztambul egyik legnehezebb szintje: itt az a fő feladat, hogy négy érmét összegyűjtve kinyissuk a szintet lezáró kaput. Az elsőt (Wine Coin) úgy szerezhetjük meg, ha megtaláljuk a vízben azt a részt, ahol ki tudunk mászni (vigyázzunk a cápákkal). Itt némi ugrálás és harc után találunk egy lépcsőt, melynek aljában megtaláljuk a keresett érmét. A következő érméhez (Trident Coin) robbanóanyagra lesz szükség, mivel a nagyterem falában lévő repedés mögött rejtették el. A harmadik érme a víz alatt lett biztonságba helyezve (Serpent Coin), szintén ebben a teremben (ezt a falat is be kell robbantanunk). A negyedik érme a pálya utolsó részén található a víz alatt (Kraken Coin). A négy érmét a kapu mellett álló oszlopokba kell tenni (az ábrák segítenek a megfelelő sorrend eltalálásában). Isztambul főellensége a hatalmas Kraken, őt nem lehet csak úgy egyszerűen elpusztítani. Először is be kell jutnunk a barlangjába, ehhez Neptun isten szobrát kell felhasználnunk. A pálya elején keressünk meg a jobb oldali rész víz alatti bejáratát, majd zárjuk el a csapot, mely a jobb oldali vízsugarakat táplálja. A szobor mögött két robbanószerkezetet is találunk két búvár társaságában. Először robbantsuk fel a szobor bokáját, majd a szigony végén lendüljünk át a túloldalra, és ott gyengítsük meg a combrészt is.



Kapaszkodjunk fel a leomlott oszlopra, majd ugorjunk fel a második szintre. Másszunk fel az indákon, majd az ostor segítségével döntsük le a szobrot. Az óriáspolipot megölni ugyan nem tudjuk, de a négy oszlop felrobbantásával elűzhetjük. Kezdés után azonnal vegyük fel a szigonypuskát a bal oldali száraz részről, majd tegyünk el két robbanószerkezetet. A polip szemeit kell célba vennünk: kellő számú szigony beleeresztése után visszavonul. Ezt a kis időt kell kihasználnunk a töltetek elhelyezésére. A polip által kiköpött medúzákat könnyedén lerázhatjuk, és abban az esetben, ha a testünkre tapadnak, ússzunk a polippal ellenkező irányba, egy idő múlva eltűnnek (azért a levegővel vigyázzunk, gyorsan fogy). A negyedik oszlop fel-

> KÉPCSARNOK



A harminc ereklye összegyűjtése után új lehetőséggel gazdagodunk, megtekinthetjük a játék elkészítéséhez használt, kézzel rajzolt vázlatokat. Sajnos kinagyítani nem tudjuk őket, de így is élvezetes megnézni, hogy a tervezés korai szakaszában a grafikusok hogyan képzelték el a karaktereket. Jól látni, hogy a játék eredeti címe nem Emperor's Tomb, hanem Tomb of the Emperor volt, sőt még olyan karaktereket is felfedezhetünk, akik végül kimaradtak a játékból (Abner Ravenwood professzor, akinek a lányát az Elveszett frigyláda fosztogatóiban ismerhettünk meg).



> TIPPEK-TRÜKKÖK

- Az ugrásaink nagyon sokszor nem sikerülnek a szakadékok fölött. Ilyenkor célszerű lejjebb venni a felbontást, tapasztalataim szerint 800*600-ban az ugrálós részek könnyebben mennek.
- Azokat az ellenfeleket, akik még nem vettek észre, egyetlen jól irányzott fejlövéssel leteríthetjük.
- Kézigránátból három lehet nálunk egyszerre, kettő a táskánkban, egy meg a kezünkben.
- Használjuk ki a szakadékokat, még a legerősebb ellenfelek is halálra zúzzák magukat a mélyben.
- A cápákat és a krokodilokat könnyebb lerázni, mint elpusztítani. Cikázzunk ide-oda a vízben, így hamar elvesztik a nyomunkat.
- A benzineshordókat szétlőve robbanást idézünk elő, mely mindenkit (beleértve minket is) leterít.
- Az ereklyéket nem fontos azonnal összeszedni, később is visszajöhetünk értük, a játék ezt lehetővé teszi.
- Több ellenféllel harcolva érdemes az egyiket távolsági fegyverrel elintézni, a másikat így könnyebben agyonverhetjük puszta kézzel.
- A láncokon és a köteleken a kurzor nyilakkal mozoghatunk le, illetve fel. Ezeket a billentyűket csak az 1.1-es patch alkalmazása után változtathatjuk meg.

robbantása után a víz visszahúzódik, és miénk lehet a tükör harmadik darabja is.

HONG KONG. Utunk következő állomása Hong Kong, ahol a bájos kémnőt leleplezik. Kínai gengszterek egész hada támad ránk, most sajnáljuk csak igazán, hogy a bárba nem hoztunk magunkkal fegyvert. Itt, a bárban találjuk meg Hong-Kong első ereklyéjét (Tai Tsu Mask) az emeleten lévő boxok egyikében. A második régiség (Longshan Idol) a következő szinten található, egy nyitott szobában, a nagy tükör előtt. A bárban elrabolt lányt követve izgalmas autós üldözésbe keveredünk (minket üldöznek autóval, mi pedig riksával menekülünk). Az ülés alatt talált gépfegyverrel gyorsan leszedhetjük a rosszfiúkat, nem jelentenek nagy veszélyt. Az első üldözéses rész közepén (közvetlenül a filmbetét előtt) feltűnik bal oldalon egy láda, ezt szétlőve kapjuk meg az utolsó Hong Kong-i ereklyét. Hiába volt a nagy rohanás, Von Beck tengeralattjárója még Indy megérkezése előtt kifut fedélzetén a lánnyal. A régész a segítőjével a hajó nyomába ered, céljuk a banditák főhadiszállása.



PENG LAI LAGÚNA. A banditák rejtekhelyét nehéz megközelíteni, csak a nácik által üzemeltetett gondolarendszer segítségével járhatunk sikerrel. A tengeralattjáró-roncs belsejében talált robbanószerkezettel kibonthatjuk a meggyengült falat (mindössze egy nehézbúvár őrzi). A robbanás ereje még a közelben lévő cápákkal is végez. A szint első ereklyéje a lagúna második pályáján lett elrejtve. Induláskor keressük meg a szemközti sarokban a robbanótöltetet, majd használjuk fel a megrepedt falnál (Sandai Plate). Vegyük fel a páncélöklöt és a hozzá való lőszereket is, ez az egyik legerősebb fegyver a játékban, sajnos csak itt bukkan fel. A gépágyúval intézzük el a rohamozó nácikat (figyeljünk a bal oldalon, az emeleti beugróban megjelenő katonákra). A lagúnában lévő daru segítségével felemelhetjük a víz felszínén lebegő tutajt (ne felejtsük el egy szintbe hozni az épülettel, vagyis emeljük a lehető legnagyobb magasságra), majd az ostor segítségével ugorjunk át. Innen már csak egy jó nagy ugrás hiányzik a szint teljesítéséhez. A tengeralattjáró-bázis belsejében nagyon óvatosnak kell lennünk. Amint a katonák meglátnak, egyből rohannak a riasztóhoz, melynek hangjára lángszórós katonák jelennek meg. A riasztóval ki is kapcsolhatjuk a szirénát, ekkor az utánpótlás megszűnik. A lagúnák második ereklyéje (Sima Qian Shiji Scroll) az Iron Cross szinten található az emelet egyik asztalán. A következő feladatunk az lesz, hogy beszerezzünk egy náci egyenruhát és a hozzá passzoló dokumentumokat (a szint végét jelentő ajtó csak ekkor nyílik meg). Itt találjuk meg a lagúnák harmadik régiségét (Tablet of Longjian). A megszerzése egyszerű, a tengeralattjáró feletti átlendülés előtt essünk le az alsó szintre, és ott törjük össze a sarokban lévő ládákat. Az álruha segítségével bátran elsétálhatunk a német katonák mellett, nem fognak felismerni.

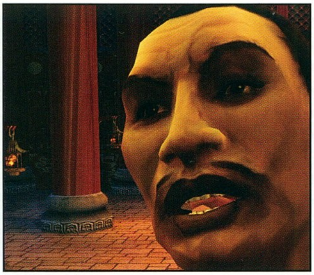
PENG LAI HEGYSÉG. Megérkezés után gyorsan kutassuk át a teherautót, majd a szobában lévő kapcsolóval nyissuk ki a középső raktárajtót. A pálya első ereklyéje is itt található (Zhao Mo Rhyton), az emeleten nyitva találjuk a harmadik raktár tetőajtaját, az ott lévő egyik ládában találjuk meg a szobrot. Az emeleten kapcsoljuk le a szemközti ventilátort, vigyük oda a darut, majd





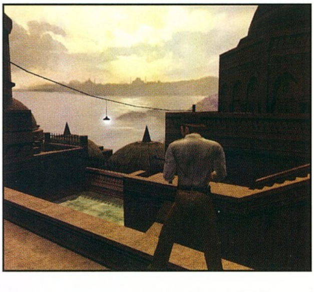






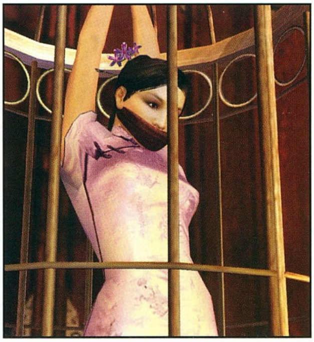


lendüljünk át a túloldalra. A szellőzőrendszer meglehetősen veszedelmes, csak a lassan mozgó ventilátorok között van esélyünk átgurulni. Ügyeljünk a beáramló levegőre, előfordulhat, hogy a légáramlat halálos csapdába lök. A következő feladatunk a gondolarendszer beindítása lesz. Itt már nem működik az álcánk, igyekeznünk kell elintézni az őröket, még mielőtt bekapcsolhatnák a riasztót. A második ereklye (Gui Jian Scroll) az alsó szinten, hátul a sarokban található egy fadobozban. A gondolarendszer elektromos berendezését vissza kell kapcsolnunk, de az út visszafelé a generátorokon keresztül vezet. Itt csak úgy juthatunk keresztül, ha elkerüljük az elektromos kisüléseket. Keressük meg a generátorok közötti kapcsolót, amelyik szabaddá teszi a kifelé vezető utat. Most már csak a gondola fékrendszerét kell kiengednünk, és máris indulhatunk. A nácik azonban észreveszik a szökésünket, ezért a második gondolával az üldözésünkre indulnak. Szedjük le a rosszfiúkat a tetőről, majd ugorjunk át. Az itt található gépfegyverrel szedjük le szép sorban a ránk támadó vadászgépeket, vigyázzunk, hogy ne okozzanak túl nagy kárt a gondolában. Néhány perc intenzív harc után átérünk a másik oldalra, a német légi bázisra. Itt raktározzák a hegység harmadik régiségét (Changan Stone). Ezt nagyon könnyű megtalálni, a kijáratnál forduljunk vissza, és a másik oldalon találunk egy faládát, az rejti a szobrot. A hegység utolsó szintje nem okozhat gondot harcedzett régészeknek, a németek ellenállását a rögzített géppuskák hamar megtörik. A lopott gondolával végre elérjük célunkat, a Black Dragon triád főhadiszállását.



BLACK DRAGON FORTRESS. Az erőd bejárata az egyik legnehezebb szint az egész játékban. Elképesztő hosszú, a lándzsás őrök nagyon kemény ellenfelek, ráadásul olyan terepen kell harcolnunk, ahol elegendő egyetlen hiba, és máris a mélyben kötünk ki. Mellesleg itt található az első régiség is (Mask of Cambaluc). Ezt csak úgy tudjuk megszerezni, ha felkapaszkodunk az erőd tetejére az indákon. Abból a szobából kell kiugranunk az indákra, melynek a falát lengés közben berúgtuk. A felső szinteken az őrök párban járnak, érdemes az egyiket messziről (pisztollyal vagy később számszeríjjal) elintézni. A kijárat eléréséhez először meg kell nyitnunk a vízelvezető rendszer bejáratát, majd egy másik kapcsolóval el kell zárnunk a vizet. Az alagúton keresztül juthatunk el a belső udvarra, ahol az őrök egy hatalmas gong megszólaltatásával hívnak segítséget. Amennyiben gyorsak vagyunk, úgy ezt elkerülhetjük, sőt még a tér közepén lévő ereklye is a miénk lehet (Qi Marble Stela). A hátsó kis szobában két őr vigyáz néhány ládára és a robbanószerkezetre. A ládákban talált zöld színű italt igyuk meg, megnöveli a maximális életerőnket erre a pályára. Másszunk fel az állványokon a tetőre, majd rakjuk fel a robbanószerkezetet a téglafalra. A robbanás megnyitja az átjárót, mehetünk a következő szintre. Itt lesz néhány nagyon nehéz ugrásunk az elején, de megoldható. A harmadik ereklye (Yuan Xiang Statue) a felvonóban lévő titkos kamrában található: amint lelöktük a köveket, forduljunk a másik irányba, meglátjuk a két ládát, melyek egyikében megtaláljuk a régiséget. A következő szinten végre megleljük az elrabolt lányt, akit még aznap fel akarnak áldozni valamiféle gonosz démonnak. A szabadítási akciót azonban Kai marsall két bájos testőre megakadályozza, így először őket kell ártalmatlanná tennünk. Az állványokról kardokat vehetünk fel, ezek használatával még keresnivalónk is lehet velük szemben. A lila és a vörös italok felhörpintése nagyban megnöveli túlélési esélyeinket. A lányok elintézése után Indy











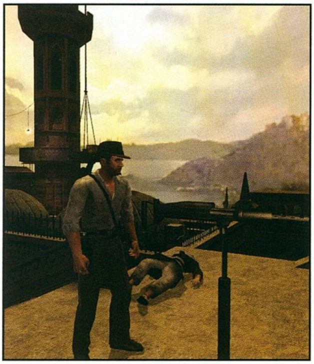
újabb csávába kerül, egy csapdákkal teli csúszdába jut, ott kell életben maradnia, de ez már egy másik pálya.

TEMPLE OF HONG TIEN. A kútnál mindenképpen töltsük fel maximumra az életerőnket, mivel a csúszdában veszedelmes csapdák várnak ránk. Figyeljünk nagyon oda az eltérő színű padlólapokra, ha rálépünk, nyílvesszők csapódnak ki a falból. A negyedik csúszda végén egy deszkafal mögött ereklye (Yuyao Pan) rejtőzik, ezt csak úgy érhetjük el, ha az ostorral nekilendülünk a deszkafalnak. Messzire el kell kerülnünk a tűzoszlopokat is, alaposan megégethetjük magunkat, ha túl közel merészkedünk. A csúszda egy hatalmas terembe torkollik, mely a templom alatt helyezkedik el. Ezen a szinten élőhalottak és szellemek ellen kell küzdenünk, nem lesz egyszerű. A szellemeket egyelőre még nem tudjuk megölni, a zombikat viszont a hagyományos módszerrel elintézhetjük. Verekedjük keresztül magunkat a sírokon, majd a gong mellett heverő ütővel szólaltassuk meg a hangszert. A gong hangjára megnyílik alattunk egy csapóajtó, egészen a csúszda végéről kell elugranunk ahhoz, hogy elérjük a biztonságot jelentő peremet. Vegyük le a falról a kék lánggal égő fáklyát, majd gyújtsuk meg az álló lámpást. A következő teremben egy kínai rejtvény található, ezt kell megoldanunk. Ehhez azonban meg kell gyújtanunk a maradék nyolc lámpást. Az egyik közeli sírban található a templom első ereklyéje (Liaoning Mianjin), a zombik elintézése után nyugodtan felvehetjük (a kék fáklya lángja külön sebzi az élőhalottakat). A lámpások meggyújtásához a kék lángot kell használnunk, de a láthatatlan és titkos helyeket is felfedezhetjük a fényénél. A nyolcadik lámpa meggyújtása után a kínai rejtvény szimbólumai kivilágosodnak, és felfedik a megoldást (a három kört olyan sorrendbe kell beállítani, ahogy azt a rejtvény körüli ábrák mutatják). Siker esetén olyan fegyvert kapunk, melynek egyetlen találata végez a sárga démonokkal. A templom utolsó ereklyéje nem egykönnyen fedi fel hollétét. A hatodik és a hetedik lámpás meggyújtása után a visszafelé vezető úton piros és kék körök jelennek meg a hídon (persze csak akkor, ha a kék fáklya a kezünkben van). A visszaút egy pontján megjelenik mögöttünk egy kék kör, erre rálépve a gong mellett megnyílik az egyik sír, ott lesz a keresett régiség (Henan Bei). A PaCheng megszerzése után készen állunk a démon legyőzésére. Ez azonban még ezzel a hatalmas fegyverrel a birtokunkban sem lesz könnyű. Először is a démonnő megidéz négy sárga szellemet, először ezektől kell megszabadulnunk. A segítők halála kicsit felzaklatja a démont, hatalmas villámot idéz meg. Ez elől valamelyik oszlop mögött kell menedéket keresnünk (egy oszlop két villámot képes semlegesíteni). A villám megidézése alaposan legyengíti a démont, néhány másodpercre még a kék védőpajzsát is leereszti. Ezt az időt kell kihasználnunk. Egy jól irányzott PaCheng találattól megsérül, ráadásul még a sárkányok előtt lévő pajzsok is eltűnnek. Törjük össze mindhárom pajzs nélküli gömböt, és máris visszaűztük a démont a másvilágra. A szertartás következtében a tükör darabjai összeforrtak, ezzel az ereklyével felszerelve indulhatunk felkutatni Kína első császárának a sírját.

THE EMPEROR S TOMB. Az új pálya ismét nagyon nehéz szinttel kezdődik. Fussunk előre a sárga oszlopig, majd forgassuk meg. A csapdából nem lesz nehéz kimászni, az előbukkanó vörös hegyek jelzik, hogy a csapda hol indul be. Ugráljunk ki a veremből, majd keressük meg azt az ajtót, amelyet kinyitottunk az oszloppal. Itt lesz néhány tűzoszlopokkal megspékelt, nehéz ugrás. A második ajtó mögött elektromos gömbök várakoznak, melyek a legkisebb mozgásra is kisülnek. Az aktiválásukhoz használhatjuk a koponyákat is, de egyszerűbb, ha a PaChenget dobáljuk.



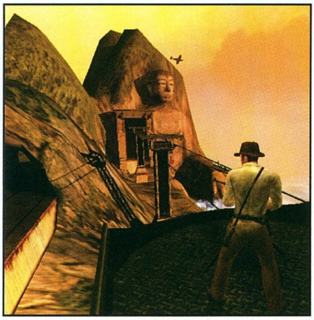




Ezen a részen lett elrejtve a sírbolt első ereklyéje. Az egyik szakadékba lenézve észrevehetünk egy kiálló padlót, ahová biztonságosan leeshetünk, itt találjuk meg a szobrot (Shang Statuette). A kijáratot a kúttal szemközti kapcsoló meghúzásával nyithatjuk meg, közben azért vigyázzunk a szobrokra. A következő szint elején néhány harcművésszel, zombival és szellemmel kerülünk összetűzésbe, ezeket gyorsan le kell rendeznünk. Ezután vegyük elő a tükröt (tartsuk a kezünkben), majd vágjunk neki a csapdáknak. A láthatatlan veszélyek a tükör használata után már nem is olyan vészesek. A szakadékon csak úgy juthatunk át, ha ostorral átugrunk a láthatatlan padlólapra. A túloldalon lévő kapcsoló befedi a szakadékot, így a lány is követhet. A következő teremben, a jobb oldalon lévő emeleti alkóvban találjuk meg a második ereklyét (Qin Lawbook), vigyázzunk, mert az összes ellenfelet elintézve a szint automatikusan véget ér. Az új rész ismét harccal kezdődik, zombikat és szellemeket kell örök nyugalomra helyeznünk. A harmadik ereklyét (Jade Liubo Board) a harangszoba előtt találjuk meg, az emeletre láthatatlan létrák vezetnek fel. A harangszobában keljünk át a láthatatlan átjárókon, majd ismételjük el a feladványban szereplő dallamokat. Amennyiben tévednénk, úgy néhány szellem nehezíti meg az életünket, de ezen kívül tetszés szerint próbálkozhatunk. A negyedik dallam visszajátszása után megnyílik a kifelé vezető út, és elérjük az egész játék legnehezebb szintjét. Itt régi barátunk, Von Beck vesz minket üldözőbe saját tervezésű fúrógépével. Itt elég egyetlen hiba, és máris végünk. A legtöbb, amit tehetünk, hogy teljes sebességgel rohanunk előre, kerülgetjük az akadályokat, és ostorunkkal átlendülünk a szakadékok felett. Egy pillanatra sem állhatunk le, mivel Von Beck masinája darabokra szaggatna. Az első néhány ostorugrás nem túl bonyolult, csak arra kell ügyelnünk, hogy elkerüljük a földön lévő repedéseket. Az üldözés ezután kezd igazán izgalmas válni, hiszen a rengés miatt a kövek beomlanak a lábunk alatt. Az utolsó három ugrás már nagyon nehéz, egészen más technikát kíván. Én csak úgy neveztem őket, hogy csapott ugrás, mivel nem szabad teljesen kilendülnünk, hiszen akkor pont olyan helyen érünk talajt, amely beomlik. Egy tizedmásodperccel előbb kell befejezni az ugrást, hogy aztán legyen időnk elkezdeni az újat. Kis gyakorlással megoldható, és ha ráérzünk a ritmusra, akkor még élvezni is fogjuk ezt a részt. A szint végén lesz még egy csúszda is, ahol az utolsó pillanatban kell fellendülnünk a szakadék felett átívelő gerendára. Von Beck gépezete azonban nem rendelkezik beépített ostorral, így a szakadék mélyén köt ki, ezt már nem ússza meg élve. A kapu mögött lévő teleport egy másik dimenzióba visz át minket, ez a Netherworld.

NETHERWORLD. Az új szint nagyon nagy koncentrációt igényel, itt is elég egyetlen hibás lépés, és máris kezdhetjük az egészet előről. Új ellenfélként mutatkozik be a kék szellem személyében. A gömbvillámok mellett előszeretettel köp ki magából sárga szellemeket, akik életre keltik a terrakotta szobrokat. A szobrok ellen az a legjobb taktika, ha megvárjuk, míg nekünk rohannak, az utolsó pillanatban félreállunk, majd a megzavarodott szobrot a PaChenggel apró darabokra törjük. Ügyeljünk arra, hogy a szoborból kilépő szellem újra életre keltheti a még ép szobrokat (érdemes ezért összetörni a mozdulatlan kato-

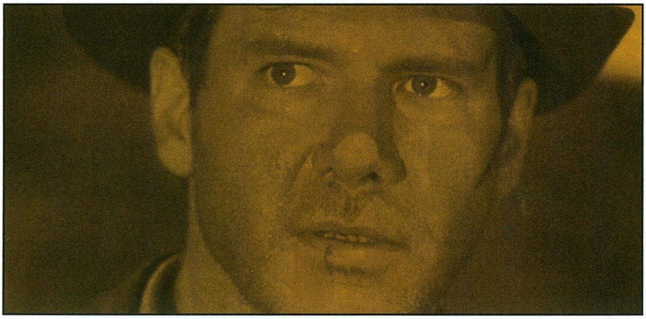






nákat). A szintek közötti átjutást az oszlopok teszik lehetővé. A megfelelő sorrendben megforgatva kőlapokat emelhetünk fel, melyek rövid ideig a levegőben is maradnak (egészen addig, amíg a fénykarika az oszlopok aljára nem ér). Ez az egyetlen szint, ahol két ereklyét is elrejtettek. Az utolsó oszlopsornál (öt oszlop egymás mellett) lesz az egyik, a lebegő sziget oldalán található párkányon (Halberd Plate). A második tárgyat (Gao Burial Mask) nagyon nehéz elérni, három halálpontos ugrást kell végrehajtanunk a lámpákon keresztül. Sajnos az ugrásokat visszafelé is meg kell ismételnünk, és akkor még nem beszéltem az utolsó ugrálós részről, ahol öt kőlapon keresztül kell átjutnunk a túloldalra. Az utolsó szint meglepően egyszerű, át kell jutnunk a szilárd kőlapokra. A villámokkal nem kell foglalkoznunk, koncentráljunk a biztonságos átjutásra. A harmincadik ereklye (Shi Huangdi Kong) a csapdák után található a jobb oldalon. A Sárkány Szívének megszerzése után Indynek rá kell döbbennie arra, hogy nem bír a varázstárgy erejével. Kai ellenben örömmel csap le a tárgyra, hisz segítségével világuralomra tehetne szert. Terveinek megvalósításához segítségül hívja a sárkányt, aki tüzes leheletével perzseli fel a földet. Kai legyőzéséhez ismét a PaChenget kell alkalmazunk, ez alkalommal azonban először fel kell töltenünk az oltárokon az elemek erejével. Minden egyes feltöltés után támadjuk meg Kait, majd fussunk el a következő oltárhoz. A negyedik után Kait elhagyja az ereje, és kénytelen földet érni. Ezután már csak egy dobás kell, hogy rövid életű világuralma véget érjen. A befejező képsorokban Indy és bájos kísérője visszatér Hong Kongba, ahol végre nyugodtan eltölthetnek kettesben néhány órát. Azután persze kezdődik a következő kaland, ahol egy kínai gazembernek kell megszerezni egy szobrot, de ez már egészen más történet. **Mocsy**





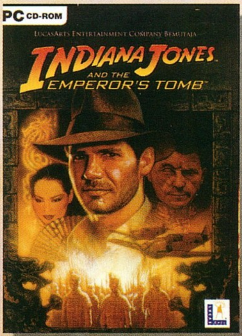
Indiana Jones and the Emperor's Tomb COMPO

Kedvenc régészedet Dr. Jonesnak hívják? Imádod a LucasArts-játékok hangulatát? Válaszolj az alábbi három kérdésre, és tiéd lehet a három eredeti Indiana Jones and the Emperor's Tomb egyike!

- **Kinek a nevéhez fűződik a játék zenéje?**
- **Honnan kapta Indiana Jones a nevét?**
- **Melyik állattól irtózik leginkább Indy?**

A megoldásokat 2003. június 30-ig várjuk a következő címre, nyílt levelezőlapon:

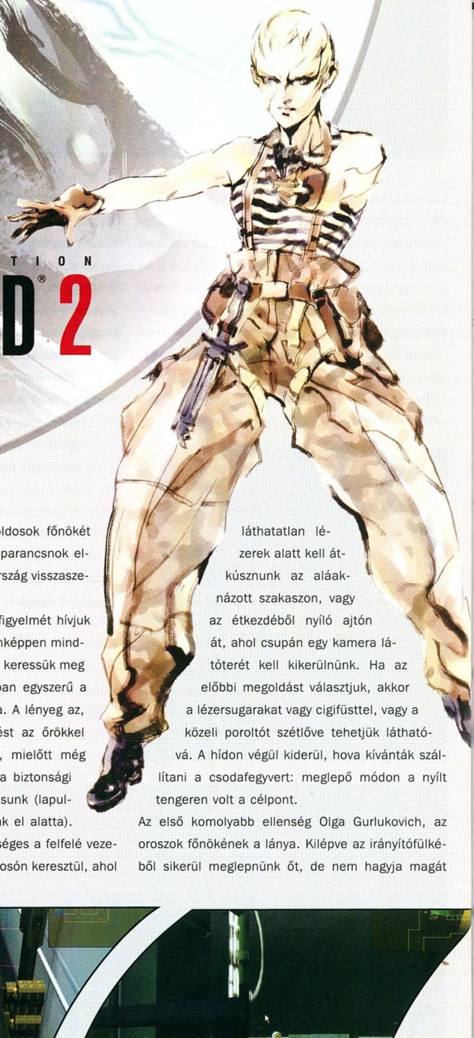
Gamer Magazin szerkesztősége, 1300, Budapest 3., Pf.: 210





T A C T I C A L   E S P I O N A G E   A C T I O N

METAL GEAR SOLID® 2
SONS OF LIBERTY™
VÉGIGJÁTSZÁS



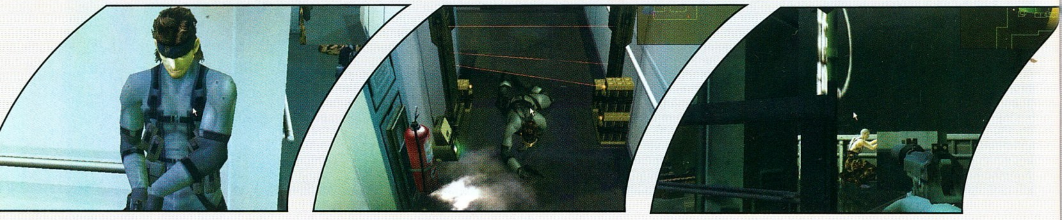
Kevés olyan játék van, amelyik olyan remek prológussal büszkélkedhet, mint a Metal Gear Solid 2. A játék kronológiája szerint már két éve is elmúlt, hogy egy esős éjszakán tankhajó úszott le csendesen a Hudson folyón, mégis személyesen lehetünk jelen, amikor a George Washington hídról ismerős árny zuhan le, majd landol a hajó fedélzetén. Ezen az éjszakán Solid Snake küldetése nem más, mint hogy leellenőrizze Otacon „fülesét", miszerint a tankhajóban az amerikai haditengerészet Metal Gearjét szállítják tesztelésre.

A FEDÉLZETEN. Hogy van valami a dologban, az már az érkezés után kiderül, hiszen hirtelen orosz katonai helikopterek jelennek meg, és egy perccel később a hajó teljes legénysége átmetszett torokkal fekszik szanaszét. Az orosz zsoldosok főnökét Snake már ismeri: Gurlukovich parancsnok elszántan küzd azért, hogy Oroszország visszaszerezze világhatalmi pozícióját.

Nem árt figyelni, hogy kinek a figyelmét hívjuk fel magunkra, viszont az tulajdonképpen mindegy, a hajó jobb vagy bal oldalán keressük meg az első megnyíló ajtót. A hajóban egyszerű a feladat: fel kell jutni a hajóhídra. A lényeg az, hogy kerüljük a nyílt összetűzést az őrökkel (pontos fejlövéseket adjunk le, mielőtt még észrevennének minket), illetve a biztonsági kamera látóterében se sétálgassunk (lapuljunk a falhoz, és úgy araszoljunk el alatta).

Az étkezde szintjén két út lehetséges a felfelé vezető lépcső eléréséhez: vagy a folyosón keresztül, ahol láthatatlan lézerek alatt kell átkúsznunk az aláaknázott szakaszon, vagy az étkezdéből nyíló ajtón át, ahol csupán egy kamera látóterét kell kikerülnünk. Ha az előbbi megoldást választjuk, akkor a lézersugarakat vagy cigifüsttel, vagy a közeli poroltót szétlőve tehetjük láthatóvá. A hídon végül kiderül, hova kívánták szállítani a csodafegyvert: meglepő módon a nyílt tengeren volt a célpont.

Az első komolyabb ellenség Olga Gurlukovich, az oroszok főnökének a lánya. Kilépve az irányítófülkéből sikerül meglepnünk őt, de nem hagyja magát







egyszerűen lefegyverezni. Egy szempillantás alatt az előnyére fordítja a helyzetet, és fedezékbe vonulva tüzelni kezd. Mi magunk is fedezékbe vonulhatunk, de nem bujkálhatunk örökké, hiszen a nőszemély időnként egy-egy gránáttal is megkínál minket. Olga ellen az a trükk, hogy úgy változtassunk fedezéket, amikor épp nem figyel, illetve a ládák takarásában, vagy bukfencezzünk át egyik ponttól a másikhoz. Ha eléggé ügyesek vagyunk, Olga még a régi pozíciónk felé lövöldöz, és csak későn veszi észre, hogy másik szögből eközben becélozzuk. Néhány bekapott találat után Olga trükkhöz folyamodik, és ellövi egy ponyva tartókötelét, majd a szélben lobogó vászon takarásából tüzel. Jobb lesz, ha ellőjük a ponyva másik kötelét is – sőt, a tapasztaltabb játékosok már korábban is megszabadulhatnak a ponyvától. Még nagyobb kitolás, amikor Olga reflektort irányít ránk. Semmit sem látunk, úgyhogy a reflektor esetében még inkább ajánlott a prevenció, vagyis idejekorán lőjük ki ezt is. Bár jól bírja az injekciókúrát, Olga végül csak elszenderül, majd váratlanul egy Cypher – vagyis lebegő kamera – kapja hősünket lencsevégre.

A FEDÉLKÖZBEN. A csetepaté után a hajó belsejében megnyílik az ajtó a gépházba, mely helyiségen továbbra is csendben próbáljunk átvágni, jóllehet a továbbiakban most már éles fegyverünk is lesz. A gépházból elméletileg át lehetne menni a raktérbe, de egy igen komolyan elaknásított szakasz hátráltat minket. Egyetlen megoldás van: a detonátorok szétlövése. Szemfülesnek kell lenni: magaslatot kell keresnünk, illetve kúsznunk kell, hogy fel tudjuk fedezni a kék fényeket, amelyeket be kell céloznunk. Utána hosszú folyosó következik, ahol a zenét hallgató őrt könnyen elkaphatjuk hátulról, az utána következő meg folyton elszunnyad, és olyankor simán átosonhatunk közvetlenül az orra előtt. A következő szakaszon nem lehetséges olyan diszkréten haladni, hogy ne fedezzék fel hősünket. A tűzpárbaj után közjáték mutatja, amint az egyik katona lezárja mögöttünk a zsilipajtót, majd megjelenik Shalashaska – alias Revolver Ocelot –, és a derék elvtársának se szó, se beszéd kilyukasztja a koponyáját. Mintha nem egészen ugyanabban a csapatban játszana...

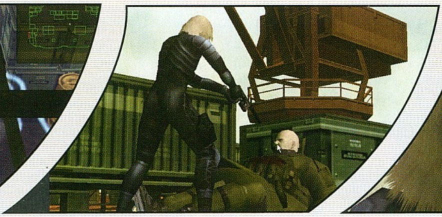
Snake erről mit sem sejt, úgyhogy folytathatjuk az utunkat a raktérbe, ahol épp ünnepélyes beszédet mondanak a gyanútlan tengerészgyalogosoknak. Dolph Jackson parancsnok hatalmas kivetítőn látható a Metal Gear társaságában. Természetesen nekünk személyesen kell látnunk a dolgot, ezért másszunk le, kússzunk át a vetítő sugárkévéje alatt, és bal oldalt, a ládák takarásában menjünk tovább. Igyekeznünk kell, mert Otacon kideríti, milyen hosszú a parancsnok beszéde, úgyhogy visszaszámlálás indul el, és azalatt fényképeket kell készítenünk a csodafegyverről. A fémlemezeken óvatosan lépkedjünk, és kerüljük a katonákkal való találkozást. Szükség esetén altassuk el azokat, akik az utunkba állhatnak. A második blokkban bonyolódik a helyzet: nem egy, hanem két kivetítő van, és folyamatosan váltogatják őket. Ebből adódóan a tömeg ide-oda forgolódik, mintha csak alaki gyakorlatozás folyna. Centikre kell elhaladnunk a szélen állók mellet, ezért ha nem kúszunk át addig a lábuk mentén, amíg a jobb oldali kivetítőt nézik, óhatatlanul felfedeznek minket.

A raktér utolsó blokkjában végül a saját szemünkkel csodálhatjuk meg a Metal Gear RAY-t. Előkapva a fényképezőt négy fotót kell a Metal Gearről készíteni: egyet-egyet a jobb és bal profiljáról, egyet szemből, és egyet oldalról, de úgy, hogy a gép oldalán a tengerészgyalogság jelzése jól látszódjon. Otacon megérzése szerint a codec-beszélgetéseinket valaki lehallgatja, ezért a képek továbbításához alternatív módszert választ: a sarokban találhatunk egy számítógépet, és arra letölthetjük Otacon programját. Amennyiben Otacon valamennyi képpel meg van elégedve, ugrás következik az időben, és Jackson parancsnok a beszéde végéhez ér. Snake már nyilván lelépne, azonban őt is meglepi, amikor a katonák tisztelgése közben valaki gúnyosan tapsolni kezd. Ocelot lép elő a Metal Gear takarásából, majd mielőtt még a tengerészgyalogosok felocsúdnának, a parancsnokuk fejéhez Gurlukovich nyom pisztolyt. Ocelot azt állítja, nem ellopja, hanem visszaveszi a fegyvert, és ez nemcsak az amerikaiakat, de Gurlukovich-ot is váratlanul éri. Nyilvánvalóvá válik, hogy Ocelot harmadik fél megbízásából ténykedik, méghozzá roppant hatásosan, hiszen végül mind Gurlukovich-csal, mind Jacksonnal végez, és a tankhajó felrobbantása után távozni készül a Metal Gearrel. Snake ekkor megmutatja magát, mire a következő epizódot talán csak azok értik igazán, akik játszottak a korábbi résszel. Annyit kell tudni, hogy egy ninja levágta Ocelot karját még Alaszkában, ezért csak úgy lehetett ismét két keze, hogy valaki másét varratta fel. A donor személye pedig ekkor derül ki: a korábbi balhé főnöke, Liquid Snake. A kar ekkor átveszi az irányítást a gonosz vénember felett – mintha a megmentett kéz által Liquid még mindig élne...

Liquid pillanatnyi felbukkanása azonban nem jelenti azt, hogy javulna a helyzet: Ocelot végül csak bepattan a Metal Gearbe, és jelenti a főnökeinek a sikert – úgy tűnik, minden úgy alakult, ahogy ő eltervezte. Megvan a bűnbak, akit a katasztrófáért felelőssé lehet tenni: a Snake-ről készült filmfelvétel kitűnő bizonyítékként szolgál majd.

MEGÉRKEZÉS A BIG SHELLRE. A tankhajós incidens óta két év telt el, és immáron a fiatal kommandóst, Raident irányítjuk. Az alapfelállás a következő: a tankhajó katasztrófája után hatalmas víztisztító telep épült a nyílt tengeren, Big Shell néven. Nemrégiben maga az Egyesült Államok elnöke tett látogatást a létesítményen, ami azonban nem volt túl szerencsés ötlet, mert egy feloszlatott terroristaellenes csoport, a Dead Cell szállta meg a létesítményt, és az elnöki küldöttséget túszul ejtve horribilis összeget kívánnak váltságdíj gyanánt. A csoport vezetője állítólag az a Solid Snake, aki a két évvel korábbi tankhajós katasztrófát okozta... A tengerészgyalogság már elindította a maga akcióját az elnök kiszabadításáért, de a titkos antiterrorista szervezet, a FOXHOUND is aktiválta magát, élén az előző Metal Gear játékból már ismert Campbell parancsnokkal. Tőle fogjuk kapni az utasításokat.

Raiden búvárkodva közelíti meg a létesítmény dokkját, és meglepődve tapasztalja, hogy már valaki előtte lyukat vágott az olajszűrő rácson. Még jobban gyanakodni kezd, amikor a terroristák emberei aléltan fekszenek mindenfelé, miközben valaki felmegy a lifttel. Raiden szerepében kicsit megváltoznak a játékszabályok, ezért ahhoz, hogy egy adott helyszín térképe látható legyen a radarunkon, előbb aktiválnunk kell a helyi számítógép-terminált. Az első ilyen gépnél a nevünk és egyebek megadásával mintegy azonosítót kreálhatunk a játékhoz. Ezek után az őrök ébredezni kezdenek, hacsak előtte nem pakoltuk őket el a dokk szekrényeibe. Hamarosan visszaérkezik a lift, amellyel felmehetünk az A pillér tetejére. Bújjunk át a drótkerítés alatt a bal oldali lejárathoz – eközben magunkhoz veszünk egy M9-es pisztolyt.


Az A pillér belsejében egy őrt találunk, akit könnyedén eltehetünk láb alól akár fegyverhasználat nélkül is – mondjuk falkopogtatós figyelemeltereléssel. Bár nem feltétlenül kell bántani: el is osonhatunk a háta mögött. A lényeg az, hogy itt is aktiváljuk a „node” terminált. (A további helyiségekben erre már nem fogok figyelmeztetni senkit.) A célunk ezek után a B pillér, amelyhez a bal oldali ajtó vezet. A két pillért összekötő átjáró mellett kiugorhatunk a korláton kívülre, és a híd oldalán függeszkedve simán kikerülhetjük az őrt. A B pilléren belül horrorisztikus látvány fogadja emberünket: a folyosón mindent belep a vér, és tengerészgyalogosok hullái hevernek szerteszét – a mészárlásnak pedig még nincs is vége. Miután az Alpha Teamnek vége, Raiden megpillantja a felfordulás elkövetőjét: Vamp, a Dead Cell egyik tagja a nevéhez méltóan az egyik kommandós vérét szívja. Raidennek nem sok esélye van ellene, de a hosszas közjáték végén mégis megmenekül, köszönhetően egy Pliskin nevű tengerészgyalogosnak (akit mondjuk a játékos egészen más néven ismer). Pliskin átad nekünk egy doboz cigit és egy pisztolyt, illetve együtt vizsgálja meg Raidennel az egyik tengerésztiszt hulláját, akinek a csuklójáról szemlátomást levágtak egy táskát. A kommandósok rádióján hallani, hogy valami nagy balhé van a C pillérnél, ennek a befejezésénél magunk is ott lehetünk. A csata nagyon egyoldalú: a katonák lőnek egy nőt, akit viszont egyáltalán nem fog a golyó. Ő lenne Miss Fortune, a Dead Cell újabb tagja.

A BOMBÁK HATÁSTALANÍTÁSA. Miután végignéztük, miként irtja ki Miss Fortune a Bravo szakaszt, új utasítást kapunk. Aláaknázták az egész létesítményt, úgyhogy hatástalanítanunk kellene a robbanó szerkezeteket. Mivel Raiden nem tűzszerész, fel kell keresnünk egy szakembert, aki a Big Shellben bujkál. De miért van a tűzszerésznek pont a mi segítségünkre szüksége? Azért, mert a terroristák rendelkeznek egy Harrier vadászgéppel, és azzal az erősítést szállító helikoptereket még a levegőben leszedték. Peter Stillman, az említett szaki, a C pillér étkezdéjében húzta meg magát. A sánta fickó sok mindent tud Fatmanről, aki a bombákat telepítette. Fatman a Dead Cell harmadik tagja, és valaha Stillman tanítványa volt. Kapunk Stillmantől egy fagyasztó sprayt, amellyel legalább 24 órára blokkolhatjuk a robbanóanyagokat, és a bombák megtalálásához szintén kapunk eszközt, jóllehet, a C4 szagát érzékelő kis szerkezet nem túl pontos. A bombák illatfelhője a radaron zöld ködként jelentkezik. Visszafelé indulva mindjárt a C pilléren kiszúrhatunk egy gyanús helyet. A női WC-ben kell kutatni, ahol nézzünk a tükörbe, majd fel, és máris látjuk, hova kell fújnunk. Nem mondhatni, hogy a bomba stratégiai fontosságú helyen volt, és ez elkezdi aggasztani Stillmant. Mindegy, keressük a következőt. Ne visszafelé induljunk el, hanem tovább, a D pillérhez – már van hozzá kulcskártyánk. A kamera alatt a falhoz lapulva menjünk át. A D pillérben van az ülepítő, amelynek több szintjén járőröznek katonák, és számos csapóajtó van a földön. Igyekezzünk azt a szerelőaknát megtalálni, amelyik valahol ott van a radaron jelzett ködfelhőben. Azt az őrt sajnos nem nagyon lehet elaltatni, amelyik folyamatosan jelent a főnökének, de a másikat igen. Az egyik csapóajtó alatt (illetve nehézségi szinttől függően akár több alatt is) végül megtalálhatjuk a bombát, amelyet fagyasszunk le, és irány az E pillér. A hídon könnyen elkerülhetjük az őröket, viszont nem árt ügyelni arra, hogy a szemben lévő pillér tetejéről katona kémlel lefelé, akinek az egész hídra rálátása van. A csomagolóüzemben nehézségi szinttől függően van bomba. Amennyiben van, akkor az a futószalagon kering. El kell foglalnunk egy biztonságos helyet a futószalag mellett, és amelyik dobozból csipogást hallunk, arra kell fújni a fagyasztóval. Mielőtt továbbmennénk, a lefelé vezető lépcső aljánál vegyük fel az aknakeresőt, erre ugyanis a következő hídon szükségünk lesz. De még nem most! Egyelőre menjünk fel az üzemből nyíló másik lépcsőn a pillér tetejéhez, egészen a helikopter-leszállóig. Útközben megismerkedhetünk a Dead Cellt segítő orosz zsoldosok főnökével – Olgával. A tetőn találjuk a terroristák Harrierjét, amelynek a futóművén újabb hatástalanításra váró bomba van elhelyezve. Ezek után induljunk akkor az F pillérhez. Az oda vezető hídnál nem elég, hogy megint figyel valaki föntről, a szakasz még el is van aknásítva. Erre egyébként a codecen keresztül egy titokzatos alak is figyelmezteti Raident. Az F pilléren az alsó szint egyik kis raktárában aktiválhatjuk a helyi terminált, ahonnan átkúszhatunk egy járaton keresztül a szomszédos raktárba, és ott hangtompítót vehetünk fel a SOCOM pisztolyunkhoz. Párosítsuk össze a fegyverrel, és így ezután már azzal is halkan ügyködhetünk. Az F pilléren szintén van bomba, méghozzá egy ládahalom közepén. Bemászni nem tudunk hozzá, viszont leesni igen. Sajnos a fenti őr megint csak folyamatosan jelent, úgyhogy annak elaltatását – még inkább a megölését – kétszer is gondoljuk meg.





Továbbhaladva immár egy teljes kört tettünk meg a Big Shell 1-en, és visszatértünk az A pillérhez. Lépjünk be a szivattyúházba, és keressük meg a csövek között a hézagokat, ahol át tudunk kúszni. Így juthatunk el a zöld felhő közepéhez, ahol természetesen újabb bomba van elrejtve. Komolyabb nehézségi szinten a tetőn is található egy.

Közben Snake jelentkezik, aki véletlen folytán szagtalan bombákat talált, és azok már valóban stratégiai fontosságú ponton voltak. Stillman úgy dönt, maga megy hatástalanítani, és a szükségszerű helyzetben végül bevallja: tulajdonképpen nem is rossz a lába, mert csak az egyik kudarca miatt bújt ilyen álca mögé. Talán a legtöbb fejtörést a B pillér transzformátorházában elrejtett utolsó bomba okozhatja, amelynek az a trükkje, hogy a kinyitott biztosítékszekrény ajtaja mögött rejtőzik, tehát a szekrényt előbb be kell csuknunk.

Bár az érzékelőnk több C4-et már nem jelez ki, még nincs vége a munkának, ugyanis Stillman szerint a mi körzetünkben is kell lennie szagtalan bombának. Ahhoz viszont másik szenzor szükséges, amiért vissza kell mennünk a konyhába, ahol anno Stillman bezárkózott. Utána irány az A pillér. Sietnünk kell, mert a codecen vészterhes hírekről értesülünk. Pliskin hatástalanította a 2-es Shell összes bombáját, ám ezzel csak azt érte el, hogy beindította az igazi bombát. 300 másodpercünk maradt, hogy megtaláljuk a mi területünkön lévő igazi bombát. Igyekezzünk az A pillér tetejére, és liftezzünk le a dokkba – közben a codecen keresztül „élőben" lehetünk tanúi Stillman halálának. A „B" szenzor felgyorsuló csipogása jelzi, ha valami gyanús dolog van a közelünkben: a keresett bomba a búvárhajó aljára van tapasztva. Az eléréséhez guggolnunk kell. Fújjuk le ezt is.

FATMAN. A liftnél ezután Fortune-nel hoz minket össze a sors, aki valaki másnak nézi hősünket. Bár a félreértés tisztázódik, nem hagy fel azzal a fixa ideájával, hogy meg kell minket ölnie. Teljesen felesleges ellene lőszert pazarolni, ehelyett csak a túléléssel törődjünk. Folyamatosan rohangáljunk, mert Fortune fegyvere bármilyen ládán áthatol. A hajcihő kellős közepén codec-üzenet érkezik Campbell parancsnoktól: Fatman roppant dühös, amiért tönkre tettük a kis játékát. 300 másodpercet ad, hogy felkeressük őt a helikopter-leszállónál. Ez nagyszerű, de mit csináljunk Fortune-nel? A dolog megoldódik magától, ugyanis Fatman viselkedése a társait is meglepi. Úgy tűnik, nem egy csónakban eveznek, és erről Vamp értesíti Fortune-t. Eközben az egyik lepattanó golyó áthatol a vámpír koponyáján, és ez szentimentális jelenetre ad okot, amely közben hősünk szépen kereket oldhat.

Teljes erőbedobással irány akkor az E pillér, illetve annak a teteje. Az A pillér tetejét elaknásították, ezért elő az aknakeresővel. Utána alighanem az F pillér felé érdemes elindulni, arra vezet a legrövidebb út. A helikopter-leszállónál újabb bombára bukkanunk, és Fatman annak hatástalanításakor jelenik meg. A tűzszerészből lett mániákus robbantgató elénk tárja a motivációit: élete fő művének szánta a Big Shell, és vele együtt Stillman mester felrobbantását, ezért most roppant morcos.

Az egész játékból talán ő a legidegesítőbb főellenség. Először is a súlyát meghazudtolóan nagyon gyors, merthogy görkorcsolyán közlekedik, ezen kívül bombabiztos overallt hord, úgyhogy sérthetetlen, illetve csakis a feje búbjába tudunk belelőni. Azt is csak úgy, ha ledöntjük őt a korcsolyájáról, és akkor célzunk a fejére, amikor feltápászkodik. Ledönteni vagy lövéssel lehet, ami azonban a gyorsasága miatt szinte reménytelen, vagy rúgással. Igyekeznünk kell keresztezni az útját, és amikor valamelyik sarok mögül előbukkan, akkor adni neki. Ez már csak azért is javasolt, mert Fatmannek géppisztolya is van, amelyet előszeretettel használ. Időnként kifújja magát, akkor könnyebben a közelébe férkőzhetünk. A „legjobbat" azonban még nem említettem: korcsolyázgatás közben újabb bombákat telepít néhány másodperces időzítésekkel. Többnyire csak a konténerek oldalára vagy tetejére tapasztja őket, de megesik, hogy alájuk is hajít egyet-egyet. Egyszerre mindig nagyobb mennyiségű bombát helyez el, így csak azok hatástalanítása után tudunk foglalkozni Fatmannel...

Fatman a haláltusája közepette még egy utolsó bombát is élesít. Szerinte ezzel végünk van, de ez csak nagy blöff: mindössze odébb kell húzni a hulláját, és az a bizonyos bomba is előkerül. Hatástalanítsuk, amit követően újabb eszmecsere következik a főnökünkkel, majd Pliskinnel.

A TÚSZOK FELKUTATÁSA. Váratlanul egy új szövetségesünk is akad: megjelenik a színen egy titokzatos cyborg ninja (mintha csak az első részből figyelne be), aki - bár nagyon illetlenül nem akar bemutatkozni - azért rendkívül barátságosnak bizonyul. Tőle kaptuk korábban a figyelmeztetést, most pedig ellátja hősünket érdekes információkkal. Megtudhatjuk, hogy a létesítménynek valójában köze sincs a környezetvédelemhez, hanem olyan Metal Gearnek az otthona, amelyik nukleáris fegyverrel is fel van szerelve. A terroristákat egyáltalán nem érdekli a váltságdíj: ők a fegyvert akarják. Ezért kellett nekik a táska is, amelyben a nukleáris fegyver indítógombja rejlik, és ezért kellett nekik az elnök is. Ez utóbbi hollétéről a ninja sajnos nem tud semmit, azt viszont elmondja, hogy szerinte ki tudhatja. Egy Ames nevű titkos ügynököt kéne felkeresnünk, aki a túszok között van. Hozzánk hasonlóan ő is fel van szerelve nanokommunikációs eszközzel, ezért ha sikerülne beazonosítani őt, akkor úgy beszélhetnénk vele, hogy a túszokat fogva tartó terroristák ebből mit sem észlelnének. A gond az, hogy maga a ninja sosem találkozott az illetővel. Csak annyit tud róla, hogy pacemakere van. Ennyi információ alapján kellene beazonosítanunk, és ehhez be kellene jutnunk a konferenciaterembe, a Big Shell 1 központi részébe. Nincs mese: álruhát kell öltenünk magunkra. A ninjától kapunk megfelelő orosz maskarát, sőt egy kulcskártyát is (meg egy mobiltelefont, amelyre a jövőben SMS-ekben fog üzengetni mindenféle tippet), de sajnos fegyvert nem ad, márpedig nagyon hülyén festene egy orosz zsoldos fegyver nélkül. Szóval szereznünk kell egy AK géppisztolyt. Az új kulcskártyánkkal immáron bebocsátást nyerünk az F pillér 2-es biztonsági szintű raktáraihoz: az emeleten találhatunk C4-et és egy M4-es puskát is, az AK-t pedig az alsó szinten vehetjük fel.

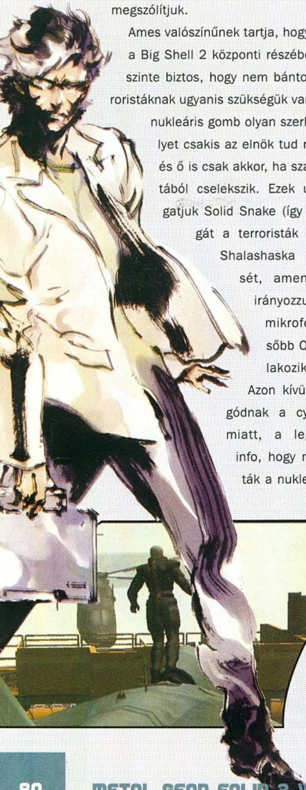




Az M4 felvétele során kúsznunk kell: a raktár teli van robbanóanyaggal.

Az álruha és az AK csak a Big Shell 1 központi részén téveszti meg az ellenséget. Máshol más uniformisú fickók őrködnek más fegyverrel – szóval menjünk vissza az elaknásított EF hídhoz (ahonnan átjáró vezet középre), s csak ott öltsük magunkra az álruhát, és vegyük elő a fegyvert. A kameráktól és az őröktől most egy darabig nem kell tartanunk, jóllehet arra vigyázzunk, hogy ne lökjünk fel senkit. A folyosón keressük meg a felvonót, és elsőként a B2 szinthez liftezzünk, ahonnan a puskamikrofonra lesz szükségünk. Ne sokáig szöszmötöljünk, mert az ellenségnek hamar feltűnik, hogy túl nagy a tömörülés. A mikrofont megszerezve liftezzünk fel a B1 szinthez, ahol egy retinaletapogatóval bebiztosított ajtón kellene bejutnunk a konferenciaterembe. Ragadjunk meg az egyik arra járó terroristát, és toljuk a képét a műszer elé.

A túszok között legalul, egy keresztbe tett lábbal ücsörgő fickó lesz Ames. Irányítsuk rá a puskamikrofont (persze lehetőleg ne akkor, amikor épp arra megy a járőr), és ha a szívdobogása mellett apró pityegést is hallunk, akkor biztosak lehetünk benne, hogy jó helyen járunk. Továbbra is feléje tartva a mikrofont nyomjuk le az akciógombot, és ezzel megszólítjuk.



Ames valószínűnek tartja, hogy az elnököt a Big Shell 2 központi részében őrzik, és szinte biztos, hogy nem bántották. A terroristáknak ugyanis szükségük van rá, mert a nukleáris gomb olyan szerkezet, amelyet csakis az elnök tud működtetni, és ő is csak akkor, ha szabad akaratából cselekszik. Ezek után kihallgatjuk Solid Snake (így nevezi magát a terroristák főnöke) és Shalashaska beszélgetését, amennyiben jól irányozzuk rájuk a mikrofont – később Olga is csatlakozik hozzájuk. Azon kívül, hogy aggódnak a cyborg ninja miatt, a legfontosabb info, hogy már aktiválták a nukleáris indítógombot. Amikor ezt Raiden elújságolja Amesnek, az érdekes módon nem lepődik meg: szerinte az elnök együttműködik a terroristákkal, mert megunta, hogy csak bábu legyen. Ames azt is közli, hogy a terroristáknak kezdettől fogva a nukleáris csapás volt a céljuk, nem pedig a fenyegetőzés. Nem egy várost akarnak lebombázni, hanem az atmoszférában tervezik a robbantást, ami beláthatatlan következményekkel lesz a Föld körül keringő öszszes műholdra. Szerintük ezzel felszabadítják Manhattant, úgyhogy ezért nevezik magukat a „Szabadság Fiainak".

A beszélgetést Ocelot közeledése szakítja félbe. Ames még gyorsan átad nekünk egy hármasszintű kulcskártyát, ami után azonnal elő kell venni az AK-t. Hogy ne keltsünk gyanút, maradjunk teljesen mozdulatlanok. Ames megpróbálja fedezni emberünket, de Ocelot átlát rajta, és végül az ügynök meghal – mintha szívroham vinné el. Amikor Ocelot Raidennel kezd foglalkozni, csak a cyborg ninja segítségével tudunk elmenekülni.

ÁTHELÉS A BIG SHELL 2-RE. Természetesen riadóztatják az őrséget, úgyhogy az álruhánk innentől fogva fabatkát sem ér. Keressük fel ismét a fegyverraktárakat az F pillérnél, ugyanis szükségünk lesz egy mesterlövészpuskára, és egyúttal egy gránátvetőt és gránátokat is elpakolhatunk. A PSG1-nek létezik kábító változata is, amelyet rövidke kis csatornában találunk meg. Most azonban a rendes változatra lesz szükségünk, amivel irány a D pillér: az üleptítőtől nyílik az átjáró a Big Shell 2-höz. A híd teli van pakolva SEMTEX-szel, ezért roppant pontosan célozva meg kell szabadulnunk a detonátoroktól. A feladat tulajdonképpen ugyanaz, mint a tankhajón (vagyis a villogó kis kék fényekre lőni). A földre hasalva jobb lőállást vehetünk fel, de ha még így is soknak éreznénk Raiden kézremegését, akkor pentazemint szedhetünk be. Néhány detonátor jól el van dugva, ezért alaposan vegyük szemügyre a következő helyeket: a zászló mögött a túloldalon, a sirálycsoportosulás közepén, a túloldalon, a mi oldalunkon az ajtó felett és végül a Cypheren. A repkedő kameránál külön érdekesség, hogy ha nem a detonátort lőjük ki, hanem magát a Cyphert, akkor az lezuhanva aktiválja a bombákat.

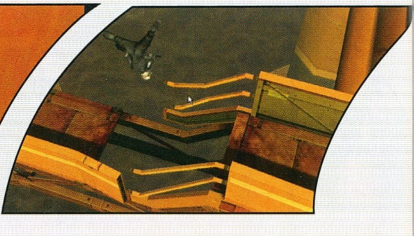
Amennyiben mindegyik detonátor megvolt, jellemző hang, illetve snitt jelzi, hogy szabad az út. Hamarosan Pliskin jelentkezik, hogy Otaconnak és neki sikerült megszerezniük az egyik orosz helikoptert, amellyel a túszok kiszabadítására indulnak. Fel is tűnnek az égen, azonban megjelenik Solidus Snake is – végre bemutatkozik a terroristák vezére (Solid Snake klónozott testvére). Kisebb összetűzés alakul ki a két Snake között, és eleinte úgy néz ki, hogy Solidus áll vesztésre, de aztán megjelenik Vamp a Harrierrel.

Ez nyilvánvalóan leszedné az égről a Kasatkát, ezért Snake számít a segítségünkre, és ledob egy rakétavetőt. A Stinger kezelését már nyilván mindenki ismeri, akinek volt dolga a játék első részével: a fegyver érzékeli a takarásban lévő célpontot is, ezért folyamatosan célra tarthatunk, viszont lőnünk csak akkor érdemes, ha a célpont tiszta. A gép viselkedéséhez mérten a következő taktikákat lehet javasolni: Amikor „ránk repül", még elereszthetünk egy rakétát az utolsó pillanatban, de azután rögtön menekülünk. Szintén alkalmas időpont a lövésre, ha sikerül elkerülnünk a gép rakétáit, majd gyorsan céloznunk. A bombázást a legkönnyebben az alsó szintre menekülve élhetjük túl, a géppuskatűz elől ugyanakkor az egyszerűbb tereptárgyak mögé is elbújhatunk. Néha a Harrier hajtóművével igyekeznek megpörkölni Raident: ilyenkor is lemehetünk az alsó szintre, jóllehet a biztos találat reményében túl csábító a gondolat, hogy nem érdemes-e inkább maradni egy kis energiaveszteség árán. A helikopterről időnként ledobnak nekünk élelmiszeradagot, illetve szükség szerint muníciót is.

A Harriernek végül búcsút inthetünk, de ezzel egy időben köszönthetjük a Metal Geart, amelyet szemlátomást már aktiválták. Solidus a Metal Gaerrel tűnik el, Vamp pedig egészen elképesztő módon old kereket. Innentől most már Raiden számára is egyértelmű, hogy a legfontosabb szövetségesét Snakenek hívják, úgyhogy akkor a továbbiakban el is felejthetjük a Pliskin nevet. A Big Shell alaposan megtépázódott a kis csetepatéban – úgy tűnik, Solidoséknak már nincs szükségük a létesítményre. Ettől függetlenül azonban még van remény: a parancsnokunk szerint a nukleáris indítókód megerősítése még hátra van.

AZ ELNÖK "KISZABADÍTÁSA". A szétbombázott hídon a fagyasztónk segítségével elolthatjuk a tüzeket. Feltűnhet a számunkra egy élelmiszeradag a lelógó lépcsőn, amelyet fürgén vegyünk fel, mert a te-







rep igencsak omlékony. A túloldali tüzek mögül érdemes felvenni az AK hangtompítót, majd másszunk fel a keskeny gyalogjáróra. Sok helyen kimegy a lábunk alól a talaj, ezért rohannunk kell. A G pillér túloldalához érve szökkenjünk át a korláton, és essünk le az alsóbb szintre. Ekkor őrök jönnek elő vizsgálódni, akik elől sehova sem lehet rejtőzni, úgyhogy elő a távcsöves puskával. Utána a hiányos talajrészeknél szaltózva, majd oldalt függeszkedve keljünk át. Az L pillér mentén haladva nem szabad, hogy a bentiek felfedezzék emberünket, tehát kússzunk át az ablakok alatt – de gyorsan, mert közben még a talaj is leszakad. A járda később megint csak hiányzik egy helyen, de a fal mentén van egy kis perem. Lapuljunk a falhoz, és araszoljunk oldalvást, ahol pedig nem férünk el, ott guggolva bújjunk át. Hamarosan Raident kellemetlen meleg zuhany éri, ami után végre eljutunk a Big Shell 2 központi átjárójához. Lőjük ki a Cyphereket, majd ismét egy szaltóval, illetve függeszkedve keljünk át a ramaty állapotban lévő átjárón. Belépve az épületbe újra remek hasznát vehetjük a puskamikrofonnak, és lehallgathatjuk Olga beszélgetését, melyből arról értesülünk, hogy az elnök börtönénél áramot vezettek a talajba. A gond megoldása kísértetiesen ismerős lehet az MGS1-ből: egy távirányítható Nikita rakétát kell belőnünk az elnökhöz, és ott szétrobbantani a csapdát működtető áramforrást. Jelenleg abban a részlegben vagyunk, amelyikben Fatman bombája súlyos károkat okozott, ezért a rakétavetőért úszni leszünk kénytelenek. Liftezzünk le a vízzel elárasztott B1 szintre, ahol le kell mennünk a lépcsőn, és a víz alatt kell felkutatnunk a fegyvert. Azoknál a rácsoknál lehet levegőt venni, ahol fény szűrődik be. Miután a Nikita megvan, muníciót bőségesen találunk odafent. Két helyről is belőhetjük az elnökhöz a rakétát: vagy a folyosón, az egyik ládahalom tetejéről célozhatunk be egy nyitva lévő szellőzőnyílást, vagy a kis raktárból (szintén az egyik ládáról), ahol két automata ágyútól kell megszabadulnunk. A Nikita irányításáról a következőt kell tudni: a rakéta automatikusan követi a lejtőket és az emelkedőket, viszont a kanyarokban jól kell ügyeskedni. Ha nem fordulunk semerre, a rakéta hirtelen begyorsul, ezért minden kanyarban addig forgolódjunk (sőt, akár az egyenesekben is), amíg pontosan ráállunk az irányra. Mivel az elnök pont a transzformátorház előtt szokott szundikálni, az első rakétát vezessük bele a falba valahol a közelében. Ha sikerült felriasztani, a szomszédos szobából kopogtassunk neki, és így végre eltávolodik a célpontunktól, amelyet robbantsunk fel. Johnson elnökhöz bejutva hosszas beszélgetés veszi kezdetét, melynek során az elnök bevallja: eleinte valóban együttműködött a terroristákkal, mert elege lett abból, hogy a titokzatos Patrióták kezében csupán báb legyen. Ezzel az akcióval ki akarta kényszeríteni, hogy ő is bekerülhessen a Patrióták közé, csakhogy nem számolt Solidusszal, aki frontális támadást indított ellenük. Solidusnak régi elszámolnivalója van velük, merthogy az ő neve valójában George Sears, vagyis ő a lemondott elnök, akit a háttérből intézkedve a Patrióták váltottak le, amikor értesültek az alaszkai Shadow Moses incidensről. Solidus az elnöksége idején titokban, a saját szakállára indította be azt a bizonyos Metal Gear projektet, amit a játék első részében sikerült lelepleznünk, és provokálta Liquid Snake-et, hogy hajtsa végre a támadást – ezért kellett mennie. A Patrióták legambiciózusabb tervét kívánja most áthúzni, és az Arsenal Geart akarja megszerezni. Ez a legnagyobb hír: a Metal Gear RAY távolról sem azonos azzal a Metal Gearrel, amelyet annyira igyekeztek eltitkolni. Az egész Big Shell az Arsenal Gear kódnevű Metal Gear álcájaként épült, melyet több olyan sorozatgyártott, módosított Metal Gear RAY őriz, mint amilyent láttunk. Az elnök szerint a Patrióták mindent a kezükben tartanak, és ezért nem alakul ki káosz a világban, tehát szükség van rájuk – ezért is pártolt el végül Solidustól. A hatalmuk zálogaként építették meg az Arsenal Geart, amely jóval több bármely fegyvernél: sokkal inkább szuperintelligens gép, amellyel a digitális forradalmat kívánják cenzúrázni. Az ellenőrizhetetlen információáramlás ugyanis aggasztja a Patriótákat.

Az elnök új kulcskártyával, valamint egy vírust tartalmazó lemezzel látja el Raident, amelyet az Arsenal Gear egyetlen, még jelenlévő rendszerprogramozójának kellene elvinni: Emma Emmerichnek. A vallomása után Johnson arra kéri Raident, ölje meg őt, aki azonban nem hajlandó erre – nem úgy a hirtelen megjelenő Ocelot. Hogy miért tesz ilyet? Rejtély, hiszen az elnök halálával elméletileg nem tudják a nukleáris indítókódot megerősíteni. Hamarosan Snake és Otacon is jelentkezik, akiktől megtudhatjuk: Emma Emmerich nem más, mint Otacon mostohahúga, tehát vigyáznunk kellene rá.

EMMA TÖRTÉNETE. Ismét menjünk úszkálni. A térkép DK-i részénél keressük meg a nyitható zsilipajtókat, amelyek mögül Stillman hullája úszik elő, és egy romos szakaszon kell ügyesen átvergődnünk. Így jutunk el egy 4-es szintű ajtóig, amely mögött Vamp várakozik. Újabb rossz hírek: az Arsenal Geart már aktiválták, és Solidusék olyan bombát találtak a fedélzetén, amelynek a fejlesztése még kísérleti szakaszban volt, és ezért nem szükséges hozzá semmiféle kód. Úgy tűnik, Vamp a vírusos lemezünkről is tud, ám ez nem izgatja, mert szerinte Emma úgyis megfullad, meg aztán nem szándékozik hősünket életben hagyni... A vámpír olyan medencében úszkál, melynek vize közönséges halandó számára életveszélyes. Amíg a víz alatt úszik, addig nem kell tartani tőle, tehát a medence széléről becélozva adjunk neki géppisztollyal. (Lehet pisztollyal is, de nagyon gyorsan úszik.) Találat esetén kiugrik a partra, és ekkor van esélyünk komolyabban megsebezni, amihez a gránátvető a legalkalmasabb. Ha Vamp elkezd pörögni, inkább meneküljünk, bár az már rég rossz, ha közelharcra kerül a sor. Lehetőség szerint tehát vissza kell lökni a gránátvetővel a vízbe, ami után az emeletre ugrik ki, és onnan szórja a késeit. Ha nagyon profi céllövőnek érezzük magunkat, megpróbálhatjuk eltalálni a vámpírt, amikor épp nincs pajzsa, sőt a késeit is ellőhetjük, de talán biztonságosabb, ha menekülünk. Néha Vamp bénító varázslattal is él, azonban a gránátvetőt még lebénult állapotban is elő tudjuk venni...

Vamp elsüllyesztése után folytassuk az utunkat, és ússzunk keresztül az újabb elárasztott szakaszon. Emmát végül egy szekrénybe zárkózva találhatjuk meg – a jelenet ismerős. Minthogy víziszonya van, ezért nagyon körülményes őt magunkkal vinni. Szó szerint a hátunkon kell cipelni. Sőt még a száraz szakaszokon is fogni kell a kezét, mert beinjekciózták valami szerrel, és ezért járni is alig tud. Emma jóval kevesebb ideig bírja a víz alatt, mint Raiden, tehát még nagyobb figyelmet kell szentelnünk a radarunkon felbukkanó fényes pontoknak, melyek a levegős helyeket mutatják. A medencénél kis családi vita alakul ki, ami után vegyük elő az aknakeresőt, ugyanis időközben valaki elaknásította a környéket. Majd ismét egy kis szünet jön: Emma kifejti nekünk az Arsenal Gearen belül rejlő GW rendszer mibenlétét. Az előadása végeztével ússzunk vissza egészen a lifthez, ahol újabb gond adódik: a lány a bogaraktól is irtózik. Chemotox híján fújjunk körbe a fagyasztó spray-vel. A felső szinten már őrökkel is számolnunk kell, ami Emma lassúságát figyelembe





véve roppant bosszantó. Hogy elkerüljük a felesleges riadókat, inkább kábító lövedéket használjunk – tudniillik az egyik őrnek folyamatosan jelentenie kell. Emmát végül az L pillérhez kell vezetnünk: az átjárónál szedjük le az őröket, illetve a Cyphereket, és oltsuk el a tüzet a spray-vel. A lány nyitja meg számunkra az épületbe az utat, ahol újabb őrök likvidálása után egy zsilipajtó, az után pedig egy hosszú létra következik a pontonhídhoz – az egyetlen úthoz, amelyik épen maradt a Big Shell 1 felé.

Az L pillér lábánál vegyük fel a hőképes szemüveget, majd foglaljunk el kényelmes lőállást, mert most még inkább szükség lesz mesterlövészi képességeinkre. Szét kell lőnünk a szemüveggel látható aknákat, továbbá nem szabad hagynunk, hogy az őrök és a géppuskás Cypherek célba vehessék Emmát. Ez a legnagyobb pontosságot igénylő rész a játékban, jóllehet elővehetjük a gyengék fegyverét, és besegíthet Snake is. Miután jelezte, hogy ő is elfoglalta a lőállását a túloldalon, hívhatjuk a codecen, és onnantól csak a távcső látóterébe kell behoznunk a rosszfiúkat, akiket Snake automatikusan leszed. Sajnos viszont ismét megjelenik Vamp, aki élő pajzsként használja Emmát, és végül hiába intézzük el, mégis halálos sebet ejt a lányon. Snake viszi a számítógépterembe a sebesült Emmát, ahova követnünk kell őket a lemezzel. A pontonhídon keresztül a csomagolóüzem aljához mászunk fel, ahonnan a legrövidebb úton – hiszen Emma állapota miatt visszaszámlálás indul meg – el kell jutnunk a központi részhez. Csak azokkal az ellenségekkel foglalkozzunk, akikkel muszáj. Igyekezzünk a lifthez, és le a számítógépterembe, ahol korábban Emma papagáját láthattuk. Sajnos hőseink elkésnek: úgy tűnik, már levédték a rendszert, és a vírusnak mindössze 90%-át sikerül feltölteni. Emma halála nagyon megviseli Otacont, de ennek ellenére elindul a helikopterhez megmenteni a túszokat, Raiden pedig Snake-kel együtt leereszkedik az Arsenal Gear belsejébe. Vagy legalábbis ez a terv, amikor azonban Snake előhívja a cyborg ninját, aki nem más, mint Olga.

ARSENAL GEAR. Snake áruló lenne? Úgy tűnik, hiszen nem sokkal ezután hősünk Solidus és Ocelot előtt eszmél, és azt kell tapasztalnia, hogy anyaszült meztelenül fekszik egy kínpadon. Solidus veszi őt kezelésbe: amikor a csápok emberünkre tapadnak, az akciógomb nyomogatásával tarthatjuk vissza a levegőt. E kedves húzása után Solidus történelemórát tart, és feléleszti Raiden rég elfeledett emlékeit: sok évvel korábban, egy másik országban gyerekeket is elvittek katonának, és ő alig tízévesen veszedelmes hírnévre tett szert. Solidus tanította meg őt harcolni, majd a háború vége óta semmit nem tudott hősünkről – de nem lepi meg, hogy „valakik” besorozták. E beszélgetés után kellemesebb meglepetés is éri hősünket, amikor Olgával marad kettesben. Snake nem árulta el őt, sőt, a látszat ellenére Olga is vele van. Olgát a Patrióták zsarolják a gyereke megölésével, és az a feladata, hogy Raident megóvja egy bizonyos S3 terv kivitelezéséhez. Kezd átláthatóvá válni a helyzet: az árulás színjátékára azért volt szükség, hogy Snake és Raiden bebocsátást nyerjen az Arsenal Gear belsejébe. Olga segít hősünknek lejönni a kínpadról, úgyhogy a távozása után a bilincsek feloldódnak. Nagyobb gond, hogy a felszerelésünkkel nem mászkálhatott csak úgy Solidusék előtt, ezért meg kell keresnünk Snake-et, akinek odaadta. A hangárban óvakodjunk a katonáktól, akiket időközben új felszereléssel láttak el, ezért sokkal veszedelmesebbek, mint korábban. A ládák mögött bujkáljunk.

Közben Campbell parancsnok nagyon furán kezd viselkedni. Agresszívan parancsolgat, és Snake hanyagolására kéri Raident. Mindez bogarat ültet emberünk fülébe, akinek eszébe jut, hogy még sosem találkozott a parancsnokkal személyesen. Amikor kérdőre vonja a felettesét, amaz még jobban meghülyül, és a továbbiakban egyfolytában csörgeti a codecet. Mindenféle ökörséggel traktálja Raident, illetve a játék abbahagyására szólít fel minket, szóval ne törődjünk vele. Inkább próbáljunk eljutni a hangár végébe. Ott menjünk fel balra a lépcsőn, váltsunk át first person módba, és figyeljük ki, mikor indulhatunk a másik oldalon lévő láda mögé úgy, hogy sem a kamera, sem az őr nem vesz minket észre. A láda mögé guggolva várjuk meg, amíg az őr a kamera felé bámul, és akkor osonjunk el mögötte.

Lezárt alagútban találjuk magunkat, ahol kénytelenek leszünk meghallgatni a parancsnok zagyvaságait, mert az egyik hívásunk nem tőle fog jönni, hanem Rose-tól. A lány bevallja, hogy a Patrióták megbízásából ismerkedett meg emberünkkel, ami meglehetősen szíven üti Raident, jóllehet Rose nem győzi bizonygatni, hogy nem csak színészkedett, amikor vele volt. Sőt, még valami mást is akar mondani...

E beszélgetés után jelenik meg Snake, akitől nemcsak a régi felszerelésünket kapjuk meg, hanem Olga kardját is, amelynek a kezeléséről rövid leckét kapunk. Némi gyakorlás után az események automatikusan mennek tovább, és rögtön be is vethetjük a kardot. Snake-kel kettesben egy egész hadsereggel szemben indítunk nyílt támadást. Használhatunk mondjuk lőfegyvert is: olyankor, ha kifogynánk a munícióból, Snake-től kapunk utánpótlást. Ahogy haladunk előre, Otacon jelentkezik be, és miután elújságoltuk neki a parancsnok viselkedését, kideríti, hogy az adások kezdettől fogva az Arsenal Gear belsejéből jöttek. Raident ezek szerint mesterséges intelligencia irányította. Nyilván a feltöltött vírus okozza a zavarokat, amely egyébként úgy tűnik, az egész játékot megfertőzte. Szürreális dolgok történnek, úgyhogy például ne hagyjuk abba a játékot, amikor ok nélkül jelenik meg a Game Over képernyő.

HÁROM ÓRIÁS EGY TÖRPE ELLEN. Nagy halom ellenség lemészárlása után előkerül Fortune, aki Snake-kel kíván megvívni, amiért az két évvel korábban megölte az apját – Jackson parancsnokot. Ez ugyan nem így volt, de ezt momentán nem lehet neki megmagyarázni, és ezért hátrahagyva Snake-et mehetünk tovább Solidushoz, akitől megtudjuk, mi is az az S3 terv. Solid Snake Simulation: ennyit jelent, aminek a jelek szerint hősünk a főszereplője. Valaha klónozással próbálták előállítani Solid Snake-et: ennek eredménye volt a FOXHOUND kommandó. Miután azonban azt feloszlatták, virtuális világban fejlesztették ki a tökéletes katonát: Raident. Ocelot megtalálta ezt a tervet az Arsenal Gearben, minekután Solidus csalinak használta hősünket a valódi Solid Snake előkerítéséhez. Ez be is jött neki, úgyhogy immáron nincs szükség Raidenre, és kapunk három jól megtermett „játszótársat”, három Metal Gear RAY-t.

A Metal Gearek technikája a következő: vagy rakétákat küldenek, amelyek elől menekülni kell, vagy golyószóróznak, amit hárítani lehet a karddal, de ki is lehet kerülni (mert egy vonalban tüzelnek), végül pedig, ami a legfontosabb: nagy nyomású vízsugárral támadnak. A sugártámadás alkalmával kinyitják a „szájukat”, amely az egyetlen sérülékeny pont rajtuk, tehát oda kell belőnünk a Stinger rakétákat, amelyeket amúgy a küzdőtéren találunk. A sugártámadással az ellenfeleink akkor élnek, amikor a közelükben vagyunk, így lehetőleg ingereljük őket, majd meneküljünk arrébb, és célozzunk. Miután eléggé hazavágtuk az egyiküket, az begorombul, és felugrik a porondra, hogy agyontaposson minket. A célkövetős rakétái

ilyenkor komolyabb veszélyt jelentenek, de el lehet előlük ugrani, és természetesen a lábaktól is távol kell maradnunk. A Metal Gearek a méretüket meghazudtolóan fürge jószágok, viszont ha chaff gránátot használunk, az valamennyire blokkolja őket. Továbbá befoghatjuk a térdüket is, és leamortizálhatjuk az ízületeiket. Ilyenkor – mintha csak a fájdalomtól ordítanának – megint csak kitátják a szájukat, ami újabb jó alkalom torkon lőni őket. Frankón levihetjük a felugrott példány energiáját, és már éppen örülhetnénk az első Metal Gear legyőzésének, amikor azonban a döbbenet ülhet ki az arcunkra. A Metal Gear ugyanis fogja magát, visszaugrik a porond melletti vízbe, és teliszívja magát energiával... Folytassuk azért a harcot a fent leírt módszerrel, mígnem Raiden saját magától adja fel a küzdelmet. Igen ám, csakhogy neki nem szabad meghalnia, mert ott van ugyebár Olga gyereke. Olga közbelép, és ezzel kénytelen leleplezni magát Solidus előtt, aki természetesen nincs elragadtatva...

Olga önfeláldozása hiábavalónak tűnik, mert a kis intermezzót követően a show folytatódik. Vagy legalábbis Solidus így tervezi, ám a vírus eddigre már a Metal Gearek intelligenciáját is kikezdi, amitől kezelhetetlenné válnak, és Solidus maga végez velük. A „játékszerek" tönkretétele után Solidus visszatér a hagyományos módszerekhez, és fojtogatni kezdi emberünket. Ekkor megérkezik Fortune is, aki a jelek szerint végül foglyul ejtette Snake-et. Ismét fojtogatást kell kiállnunk, de jóval többet, mint legutóbb. Solidus úgy véli, hősünk tudja a Patrióták nevét, és ki akarja belőle szedni. A GW rendszer révén a nyomukra bukkanhatott volna, de azt a vírus (amelyet egyébként a Patrióták adtak a néhai elnöknek) immár teljesen tönkretette: ezért folyamodik ehhez a módszerhez. Az Arsenal Gear és a hidrogénbomba immáron nem is érdekli többé: felőle azt kezd vele Fortune, amit akar. E kijelentése igencsak megkacagtat valakit: Ocelot az egész helyzetet roppant viccesnek találja, és végre valahára tisztázódik, kinek is dolgozik. A Patrióták kémjeként férkőzött Solidus bizalmába, mert az S3 terv korántsem a virtuális kiképzést jelenti. Az S3 terv magának a Big Shell megtámadásának a megnevezése, amit Solidus a saját művének vélt, holott mindent a Patrióták rendeztek el az alaszkai Shadow Moses incidens mintájára. A Patrióták kísérletének főszereplője Raiden volt, és mindenki csupán bábu volt a sakkjátszmában – kivéve Solid Snake-et, akinek a felbukkanására nem számítottak. A játszma valamennyi figuráját ők teremtették meg, és ahogy megteremtették, úgy el is tudják őket pusztítani: lám, Ocelot revolvere minden különösebb gond nélkül sebet ejt Fortune mellén, aki csak azért nem hal meg azonnal, mert a vénembernek kiment a fejéből, hogy neki a jobb oldalon van a szíve. A technológia óvta meg Fortune-t, amelyet a Patrióták biztosítottak a számára, és nincs semmiféle boszorkányság a dologban. Bár ennek némileg ellentmond, amit Fortune az utolsó erejéből művel: minthogy a show-nak vége, Ocelot kilövi az egyik RAY összes rakétáját a kis társaságra, de Fortune-nek hála egyik sem talál. Ocelot ekkor a RAY egy másik támadását használná, azonban valaki megállítja őt: ismét életre kel benne Liquid keze, aki felülkerekedve benne távozik a RAY-jel.

FEDERAL HALL. Snake barátunk Liquid után ered, nekünk pedig Solidusszal kell foglalkoznunk. Az Arsenal Gear időközben nagy utat tett meg, és nem csekély rombolást okozva Manhattanben köt ki, minek következtében a Federal Hall tetején találjuk magunkat. Ekkor ismét jelentkezik a parancsnok, de immáron tiszta fejjel (talán mégsem csak mesterséges intelligencia), és sok mindenre választ kapunk. Homályos utalások történnek arra, kik vagy mik is azok a Patrióták, hogy miért formálják kedvükre a történelmet, és ezen belül az S3 tervről is szó esik, amely nem egészen a tökéletes katona személyét jelenti, hanem azoknak a körülményeknek a biztosítását, miáltal a legjobb katona kiválasztódhat. Ennek a kis játszmának érkeztünk most a végéhez, és befejezésként végeznünk kellene Solidusszal. Raiden már cseppet sem bízik a parancsnokában, azonban mégis engedelmeskedik, hiszen nem felejtette el azt, hogy a Patrióták kezében van a megboldogult Olga gyereke, ráadásul a parancsnok szerint Rose is. Solidusnak szintén megvan a maga oka, amiért fel akarja szecskázni emberünket: Raiden nanoműszerei folyamatosan tájékoztatják a Patriótákat a dolgok állásáról, ezért azokat „kioperálva" akarja megtudni az általa keresett információkat. Elvárja ellenfelétől is a harci kedvet, úgyhogy hősünket azzal tüzeli fel, hogy elárulja neki: ő volt személyesen, aki anno leméßzárolta a családját.

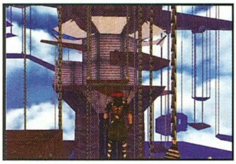
Solidus lovagiasnak bizonyul a foglyával, és átad hősünknek egy kardot – tehát vívni fogunk. Ő is elsősorban karddal, pontosabban kardokkal támad, méghozzá rendkívül hatékonyan, úgyhogy feltétlenül taktikázni kell. A csapásait védjük, majd csak az után támadjunk, hogy rúgott. Ezen kívül a lendületes támadásait kell kihasználni, melyeknek a végén egy pillanatra mozdulatlan marad, és olyankor sebezhetővé válik. Ilyen támadása az, amikor hatalmasat suhint (ez védhetetlen), vagy amikor felugrik a szomszédos házfalra, és arról visszapattanva sújt le. Látszólag Solidus akkor is védtelen, amikor egy találatot bekap, és elterül, de ez ne tévesszen meg senkit, mert amint feltápászkodik, tűzcsíkot húz, és ez keményen leveszi az energiánkat. Solidus a kígyózó karjait is beveti időnként, amelyeket visszacsaphatunk vagy háríthatunk, ám ha mégis elkapná hősünket, akkor rángatózva igyekezzünk szabadulni a szorításából. Hasonlóképpen aljas húzása, amikor rakétákat ereget. Ezeket szétaprithatjuk, de félő, hogy mellécsapunk, ezért inkább a menekülés javallott. Miután sikerült levennünk Solidus energiájából egy nagyobb adagot, megszabadul a kígyókarjaitól, de ez cseppet sem jó hír, ugyanis ezután jóval gyorsabb lesz a tűzcsíkjaival. Jobbára meneküljünk, majd a már említett taktikával éljünk.

Solidus legyőzését követően Snake-kel találkozunk az utcán, aki visszatért, miután poloskát rakott Liquid Metal Gearjére, és átadta a vírus lemezét Otaconnak – merthogy korábban Ocelot nem az igazi diszket vette el. Otacon elméletileg így le tudja nyomozni a Patriótákat, hiszen a vírus egyik legfőbb feladata az volt, hogy eltüntesse a rájuk vonatkozó adatokat, és ebből adódóan a lemezen rajta van az azonosításukhoz szükséges kód. Raiden és Rose történetének lezárása, illetve a stáblista után utalás is hallatszik arra, hogy Otacon sikerrel jár, bár ez csak félsikernek tűnik, hiszen az illető személyek már száz éve halottak... ■ **VZ**





MENTŐÖV



PRINCE OF PERSIA 3D.

Hello Mocsy! Ismét én. :-) Lenne egy kérdésem. Mivel eléggé régi játék már, és talán éppen ezért van meg teljesben a játék, viszont már nagyon régóta szeretnék
vele játszani, úgy döntöttem, felrakom. Nem csalódtam túl sokat...
A Prince Of Persia 3D-ről van szó. Mivel nem találtam végigjátszást, úgy döntöttem, téged nyaggatlak. Remélem, valamennyire emlékszel még rá, ha egyáltalán játszottál vele. A legelső pályán, ahol a kardot már megszereztem, beszorulok egy kis labirintusba, ahol van egy kínzókamra, csapdával a bejáratnál. Ahol ki lehetne jutni, egy ürge ki is megy, de akárhányszor utána csinálom, meghalok. Egy nagy fej szájába dugja a kezét, és kinyílik a kapu. Az én karom meg csak beszorul, és szörnyethalok... Nem tudnál segíteni?
Nagyon szépen kérlek, könyörgök, segíts rajtam. Mert nekem tetszik egy kicsit a játék, csak hát ez kifogott rajtam.
Előre is thanx! Hello! Ro Lee

Az asztalon találsz egy kis dobozt, amelyet egyelőre nem tudsz kinyitni. Vidd vissza az előző szobába (kínzókamra). Rakd le a dobozt arra az asztalra, ahol a csapda aktivizálódik. Hozd működésbe a zúzógépet a kapcsolóval, majd vedd fel a karkötőt az összetört dobozból. Ezzel felszerelkezve már nyugodtan bedughatod a kezed a kőszobor szájába.



MORROWIND

A Morrowinddel kapcsolatban szeretnék valamit kérdezni tőled. Kaptam egy fasza fegyvert 2000\2000-es erősségűt, és ennél keményebb van-e. És ha van, akkor hol? A második meg az, hogy mit jelent az, hogy „You are encumbered" - ezt akkor írja, mikor meghaladja az ember képességeit. Pl. írja, hogy 250 az ember felett, ha rákattintok Mouse 2-vel, és ha azt meghaladom, akkor nem fog továbbmenni, és kiírja azt a szöveget, amit az előbb kiírtam. Ezt a tulajdonságot (képességet) hol lehet növelni? Esetleg valamit gyakorolni kell, nem tudom!!! Én nem!!!
Szeretném, hogyha válaszolnál, mert a játék SZUPER, és sok időt játszok vele, sokat segíthetsz vele. Előre is kösz Stb. By Urkaty

Ne feledd el, mindig vannak erősebb fegyverek. Az alapjátékban a legjobbak a daedric cuccok voltak, abból egy kétkezes daikatana már meglehetősen komoly darab volt. Az igazán komoly varázsfegyvereknek azonban nevük van, azok gyakorlatilag elnyűhetetlenek. A Tribunal kiegészítőben új gyilkoló eszközök is felbukkannak, érdemes azt is megnézned.

A „you are encumbered" kifejezés azt jelenti, hogy szépen túlterhelted magad, vagyis több cucc van nálad, mint amennyit elbírsz. Ennek nagyon gyakran az az oka, hogy bekaptál valamiféle rontást, amely lecsökkentette az erődet. Vigyázz, mert így véglegesen elakadhatsz, hiszen ha valamelyik rosszfiú 0-ra leszívja az erődet, és épp a vadon kellős közepén állsz, akkor meg sem tudsz mozdulni, mert még a saját testsúlyodat sem bírod el. Mindig legyen nálad restore strength varázslat vagy gyógyital, az kihúzhat a csávából, míg el nem érsz egy templomhoz.

Sziasztok!
Van egy apró problémám a fenti játékkal, miszerint, hogy a viveci őrök, sőt még a Molag Mar őrei is megtámadnak. Nem vagyok Vámpír, nem vagyok bűnöző, s mégis... És csak ők támadnak!
Egy szót sem szólnak. Humanoid nyugtatással pedig közel 45-ös a hozzámállásuk (beszélgetni akartam velük, hátha elmondják...). :-)
A rossz álmuktól is megszabadítottam a sziget lakóit, tehát azért se lenne okuk...
Bár nemtom, jól tettem-e, de levertem Orvas Drent. A polcán volt egy Indoril sisak, amit feltettem. Aztán mikor Vivecbe értem, közölte az 1-ik őr, hogy viselem a szent jelképes sisakot, és nekem támadt. Asszem, megvédtem magam, s bementem a Mage-Guildbe. Teleport, egy-két küldetés, és mikor visszatérek Vivecbe, már nem szólnak az őrök, csak támadnak. Miért? És hogyan lehet jóvátenni, ha valamit elkövettem ellenük?
Most jönnének a Viveci küldetések, s elég gáz így. Előre is köszönöm! PLaci

Sajnos a viveci palotaőrök meglehetősen allergiásak arra, ha a felszerelésüket viseled. Mivel önvédelemből készíted ki az őröket, ezért nem is lesz bűnözői státuszod, nyugodtan kinyírhatod őket. Azt hiszem, létezik valamiféle cheat a lenyugtatásukra, de annak használatával a játék elvesztené az RPG hangulatát. Nincs mit tenni, viseld a következményeket, legfeljebb Vivec szegényebb lesz néhány arrogáns őrrel.



BALDUR'S GATE

(Hali Bird! Nem tudtam Mocsy, címét úgyhogy a tiédre küldenék egy Baldur's Gate I-es mentőöves levelet! Lécci továbbítsd neki.) Entaro Adun Mocsy!
1. Elakadtam a Baldur's Gate-ben! Az a baj, hogy amikor találkozok a tanácsteremben Sarevokkal, majd megölöm a Greater Doppelangereket,
ezután megint beszélek vele, meghal a fő emberem (CPeti, mage)!
És nem tudok mit csinálni, mindig meghal, csak úgy megfekszik!

Sokan panaszkodtak hasonló témában, szerintem te nem gyógyítottad meg a mérgezést, amelyet a városba érkezés után közvetlenül kaptál. A gyógyital két összetevőjét kell felkutatnod, különben bizonyos idő elteltével a méreg hatni kezd, és neked bizony csengettek.

2. Hallottam valami Gólempáncélról... ez a BG 1 vagy 2-ben van? Hogy lehet megszerezni?



KÉRDÉSEK

Sziasztok!

Lenne egy kérdésem egy régebbi játékkal kapcsolatban. Konkrétan a Soldier Of Fortune-ről lenne szó.

Azt hiszem, az utolsó pályák egyikén lehetek. Egy olyan csarnokban vagyok, ahol egy hajó áll. Rám rontott egy csomó pali, akiket sikeresen elintéztem, de itt kezdődtek a gondok. Előjött Dekker valami szuper fegyverrel, és én képtelen vagyok elintézni. Vagy ő szed le a fegyverével, vagy bekapcsolja a hajón, illetve a csarnokban lévő automata gépfegyvereket, és azok intéznek el. Kérem, segítsetek, ha tudtok, akár az újságon keresztül, akár e-mailben. Várom válaszotokat, segítségeteket előre is köszönöm. Üdv: Halmi András



Szia Mocsy!

Egy eléggé régi játékkal kapcsolatban fordulok hozzád segítségért. A Transport Tycoon Deluxe című játékról lenne szó. A probléma: Ha szeretnék építkezni (vonatállomás, buszmegálló, vagy reptér) egy városban, a „local authority" nem engedélyezi. Miért? És mit kell tennem, hogy tudjak építkezni?

A választ előre is köszönöm! Zsolt.

A gólem páncélt csak a Baldur's Gate 2 kiegészítőjében, a Throne of Bhaalban rakhatod össze egy gnóm kovács segedelmével. A páncélhoz azonban szükség lesz három fémpantallóra (az aranyra az első részből, az ezüstre a másodikból és a bronzra a kiegészítőből). Csak úgy teljesíthető a küldetés, ha importálod a csapataidat a náluk lévő tárgyakkal együtt.

3. Mi a francra jó a Golden Pantaloons (BG 1)?

A gólem páncél egyik alkotórésze.

Előre is köszöni válaszod: ->CPeti<-

GIANTS



Helló Mocsy! Miközben a 2003\5-ös Gamert böngésztem, a mentőövben ráleltem egy Giants: Citizen Kabutóval kapcsolatos kérdésre. Válaszom neki szól: Gondolom, arra a pályára gondolsz, ahol ezek a méhpotrohú izék (2db) egy nagy fal tövében vannak, és azt a falat kell neked felrobbantanod. A következőket kell tenned: még előttük van egy kis bolt, ott vegyél távcsöves puskát, rakétát és bokor álcát (a jetpack energiáját használja).

Ezek után menj a zümik előtt lévő fennsíkra (a zümik előtt van egy nagy síkság, és azután van az a kis fennsík), innen alig fogod látni őket, de nem baj. Célozd be az egyiket sniperrel (távcsöves), és ha jól lősz, az élete 7/10-e lemegy. Ekkor elindul feléd, de ha ügyes vagy, út közben is le tudod szedni ugyanazzal a puskával, ha pedig közel ér, rakétával (ha a földhöz közel van), vagy pedig kis pisztollyal próbáld. Ha már elég közel ért, kapcsold be a bokor álcát, ez kicsit megzavarja, megáll, és könnyebben célba tudod venni (persze, ki kell kapcsolni). A legfontosabb, hogy EGGYENKÉNT intézd el őket, és NE MENJ TÚL KÖZEL HOZZÁJUK! Ha megölted őket, a falat a falhoz közeli shopban vásárolt bombával fel kell robbantani.

Happy End

Ha bármi kérdésed van, csak fordulj hozzám: Mister-X, alias Dósa Gergely e-mail: gdosa2150@freemail.hu



HOSTILE WATERS

Hy Mocsy!

Az új Gamerben 2 kérdés is van a Hostile Watersszel kapcsolatban. Az első a tutorial utáni első(?) pályával kapcsolatos: ha a map közepére megy, akkor Mission Failed. Ott lennie kell egy, a War Roomban sárgával jelölt chinook helikopternek, tőle jobbra a pilótájának. Én építettem egy Salamandert a nagy hatótávú fegyverrel, és leszedtem a pilótát (mert ott ez a feladat, és ő nem vehet észre téged). A másiknak ott van problémája, ahol 2 hajót föl kell robbantani. A megoldás: lője türelmesen, akár az alap gépágyúval is. Csak idő kell neki, de föl fog az robbanni. Üdv, Tele von Zsinór



INDIANA JONES 6

Hy Mocsy!!! Kéne egy kis segítség az Indiana Jones and the Emperors Tombban. Az első fejezet legvégén, miután bezártam a „Krokodil"-t, és leeresztettem az első két ketrecet, elindultam, hogy lehívjak még kettőt. De csak elindultam. Ráugrottam az első láncra, és itt jött a baki, pontosabban rá akartam ugrani a másik láncra, de nem tudtam. Indy nem kapta el a láncot. Ezt eljátszottam párszor, de nem sikerült egyszer sem. Kérlek, segíts. Köszönettel Herold Gergő alias H.G. Jones

A láncelkapással soha nem volt gondja Indynek (még nekem sem): egyszerűen fordítsd úgy a kamerát, hogy a másik lánc pontosan szembe legyen veled, majd lendülj be (nyomd az előre gombot). A kellő lendület megléte után ugorj egyet, Indy automatikusan megragadja a láncot. Elképzelhető, hogy feljebb kell kapaszkodnod rajta, ezt alapból a kurzornyilakkal teheted meg. Abban az esetben, ha átdefiniáltad a billentyűzetkiosztást, akkor bajban vagy, mivel az alapjátékban nem változtathatod meg a fel- és lemászás gombokat (ehhez fel kell tenned a játékhoz megjelent patch-et).



MULTI SHOT

Harmadszor is üdvözlet mindenkinek a Multishot hasábjain. Így, a májusi kánikulában (lehet, hogy mikor ezt olvasod, épp esőben vacogsz, ám most, hó elején 40°C van) potenciális olvasóink általában csak két dologra szoktak vágyakozni: vízparton, hideg sört kortyolgatva, bikinis (jobb esetben bikini nélküli) lányok társaságában élvezni, hogy lecsúsztunk a mediterrán övbe, vagy – nagyságrendekkel kevésbé valószínű, ám lehetséges – egy nyolc ventilátorral bebástyázott sötét szobában virtuális meccseket vívni. Mivel lapunk a kettő közül ez utóbbi tevékenységre szakosodott, igaz, folyamatosan az ablakon túli világra kacsintgatva, de én is belevágok az fps-élet múlt havi eseményeinek ismertetésébe. Mintegy varázsszóra, egyszer csak megállt az élet az UT2003 körül, és felpezsdült a Quake és a Wolf háza táján. Furcsa a jelenség, ám én tényleg meg tudom érteni, ha a nagyközönség egy kis időre beleunt a minden kétséget kizáróan überprofi és roppant tartalmas, ám a nagy öregek mellett mégis valahogy alacsonyabb szavatosságú trónfosztóba. Hamarosan úgyis befutnak az első nagy TC-k, és akkor valószínűleg minden visszaáll a neki kiszabott kerékvágásba, addig viszont az úgymond süllyedő produktumok egy kis levegőhöz juthatnak. A hírek tehát visszatértek, ám cserébe az első számban beígért Troopers-bemutatót kellett jóval rövidebbre összehúznom a tervezettnél.

WOLF HÍREK. Megjelent a publikus bétatesztje a teljesen ingyenes, jelenleg már az RtCW-től is független Enemy Territorynak. A művön teljes mértékben meglátszik, hogy a Splash Damage anno fizetős kiegészítőként kezdte el fejleszteni. Tartalmi és minőségi tekintetben alighanem mindenen túlmutat, amit csak ingyenesen kiadtak az elmúlt években. Csak a róla szóló regéléssel meg lehetne tölteni két multishotot, ám én a részletes ismertetést a végleges változatra tartogatom – lehet, hogy már a következő számban találkozhattok vele.

A magyar Wolfosok csodálatra méltó fanatizmusát bizonyította Private Pimpa és osztaga, akik túllépve a virtuális hadakozáson, valós helyszíneken, igazi felszerelésben (a fegyvereket leszámítva persze) játszották le a Beach Invasion jól ismert mozzanatait, és ezt tökéletesen komponálva filmre vették. Fantasztikus alkotás, minden apró részletre ügyeltek, amennyire csak lehetséges, igyekeztek visszaadni a Wolf jeleneteit, hosszú vastaps illeti őket érte! Minthogy a 9 perces és nagyjából 200 megát emésztő videót a **wolf.pganet.com** kapta, ti is onnan szedjétek le!

Wolf Tactics néven Team Fortress jellegű mod látott napvilágot. A játék tálcán kínálta az átalakítás lehetőségét, csodálkoztam is, hogy miért nem csapnak le rá, és most kiderült, hogy már a 2001 végi debütálás óta lázas munka folyik. Hí-

reket ugyan hallhattunk szállingózni az utóbbi időben, ám a felhajtás elkerülte ezt a príma TC-t, mely így annál nagyobb meglepetéssel robbant be a letöltési listák tetejére. Ugyan rendelkezik még az 1.0-kra jellemző, finomításra váró tulajdonságokkal, ám a TF rajongóknak mindenképp meg kell szemlélniük! **www.wolftactics.com**

QUAKE HÍREK. A legdominánsabb jelenségnek a múlt hónapban is a QuakeWorld erősödését nevezhettük. Nincs itt tér az alá fejlesztett programok bemutatására, ezért kénytelen vagyok mindössze állapotjelzésszerűen közölni, hogy újabb modok, engine tupírozások, korszerűsítések láttak és látnak napvilágot folyamatosan. A Quake 2 birodalom stand alone (az alapjáték nélkül is futtatható) CodeRED: Battle for Earth (**www.planetquake.com/cor/**) névre hallgató játékkal lett gazdagabb, és már az Urban Dominion is belső tesztelés alatt áll. A Quake III körül szintén rég nem látott módon forrt a levegő (az egy évvel ezelőtti állapothoz sajnos még így sem fogható). Egyremásra érkeztek a hírek a nagyszabású külföldi LAN partikról, melyek mintegy, a WCG nemleges döntésével próbálnak dacolni, és az átlagosnál sűrűbben jelentek meg a különböző modifikációk legújabb verziói is, melyek közül a legjelentősebbek a Reaction Q3 3.1, a CPM 1.1 és a Rocket Arena 3 1.6.

Az id Software bejelentette a QuakeCon 2003 helyét (Dallas) és idejét (augusztus 14-17). A valószínűleg finom Doom III demonstrációval egybekötött versenyrendezvényre jelentkezni a hivatalos honlapon (**www.idsoftware.com**) lehet. (Tudom, hogy ez az információ inkább érdekesség, mintsem alternatíva, ám ha mégis van feles félmillátok, én legalább adtam egy tippet az elköltéséhez. :))

S ha már id és Doom, hát röviden megemlítem: könyv születik az id alapításától a Doom megszületéséig tartó időszakról David Kushner tollából, Masters of Doom: The Story Behind id néven. A mű részleteiben, szabályos időközönként egyre többet megmutatva magából, felfedi a fejét a GameSpyon is, (**www.gamespy.com/mastersofdoom**), érdemes átböngészni!

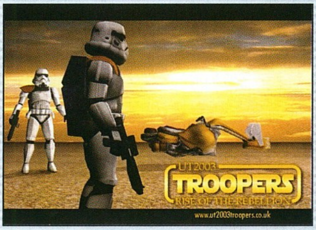
HL-CS HÍREK. A Valve és a Ritual segedelmével behatol a Counter-Strike X-Boxra. Bár a doboz tudása messze felülmúlja látványvilágát, és a kontroll-lehetőségek sem kedveznek a játékmenetnek, a cég úgy tűnik, minden pénzt ki akar facsarni nem saját szellemi termékéből.

Ennél minket sokkal jobban felvidít a hír, hogy a Half-Life 2 bejelentésével egy időben a Valve biztosította a modder közösséget, és a még egyszerű rajongókat egyaránt, hogy a nagy folytatáshoz az elődnél sokkal felhasználóbarátabb, Hammer névre hallgató fejlesztői környezetet biztosít, melyet úgy terveztek, hogy a szakmai tudás helyett végre a kreativitás válhasson a modifikációfejlesztés elsődleges feltételévé. A feature-ök tényleg remekül hangzanak, majd a következő számban remélhetőleg megjelenő nagyszabású bemutatóban erre is részletesen kitérünk. A source kódot (a Source engine source kódját J) elvileg már biztosították is a sokat bizonyított csapatok számára.

UT2003 TROOPERS: RISE OF THE REBELLION. Már több mint egy fél éve emlegetik úgy értekezésünk tárgyát, mint a legígéretesebb UT total conversiont, és erre az előzetes információk alapján teljes mértékben rá is szolgál. Komplex, egy és többjátékos móddal egyaránt rendelkező, minden szükségesnek látott extrával felszerelt, a Star Wars világához a fanatikusok hűségével kapaszkodó alkotást várhatunk.

A single player rész játékmenetét tekintve elsősorban a manapság gombamód szaporodó tactical shooterek sorát gyarapítja, ám tény, hogy a SW világában az első, és legfőképp az első ingyenes ilyen játék lesz. Kis csapatban, négy különböző karakter irányítása között váltogatva kell végigkommandóznunk az Új Köztársaság megszületését körülölelő zűrös események tengerében. Bár a tervezés, a megfelelő összedolgozás változatlanul a továbbjutás alapfeltétele, nem számíthatunk olyan részletes szöszölésre, mint mondjuk a Raven Shieldben. A dinamikusan taktikás küzdelmekről még nem tudni, mikorra és mire jelennek meg. A fejlesztők még nem döntötték el, hogy külön csomagban, Unreal II alá, vagy egészben hagyva a művet, UT2003 alá hozzák ki-e az opciót. Feltehetően az utóbbi fog teljesülni, mivel már több tapasztalat mutatja, hogy az egyjátékos konverzió létrehozása a multi alapjátékra nem gond.

A lényeg persze az a küldetésközpontú mód, melyben valószínűleg Star Wars és fps rajongók százezrei harcolnak majd vállvetve vagy egymás ellen (lesz sima deathmatch is, de ennek prioritása bevallottan nagyon hátul helyezkedik el a fő irányhoz képest). A karakterek skálája itt már kiszélesedik az előzmény trilógiára, így a birodalmi rohamosztagosok, a lázadók, a mandalori páncélba bújt fejvadászok (ami ugyan nem „történelemhű", hisz ezt ebben az időben egyedül a Fett família birtokolja) mellett klónkatonákat és még rengeteg, szinte az összes, kevésbé ismert hadosztályt megszemélyesíthetjük. Minden egység csak a rá kiszabott fegyverekkel küzdhet, nem találkozhatunk olyan abszurd jelenségekkel, mint amilyen a Dark Forces – Jedi Knight

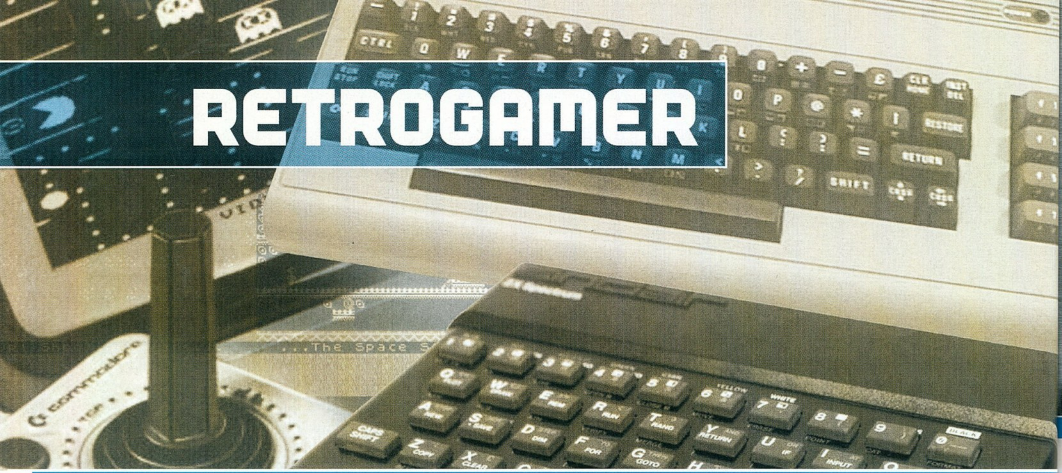


szériában fénykardot lóbáló birodalmi tiszteké volt (és minthogy a TC teljes egészében a katonai összecsapásokra koncentrál, jedikkel és fénykardokkal egyáltalán nem számolhatunk – arra ott lesz a Jedi Academy, és a fejlesztők bevallottan nem kívánnak az Activision termékekkel konkurálni). Az igazi adu ászt azonban az elkóthető járművek jelentik. Képzeld el, ahogy kis lázadó csapatoddal kíméletlen harcok árán elfoglaltok egy AT-AT lépegetőt, és míg egyikőtök a monstrumot irányítva tapossa el, a másikatok a fejet kezelve, a béleépített lézerágyúkkal pirítja a revansért küzdő rohamosztagosokat. Minden olajozottan megy, ám nem veszitek észre az oldalról közelítő AT-ST-ket, amelyek koncentrált támadással leszaggatják a fejet, megsütve titeket! De nemcsak a monstrumok, a kisebb homokfutók, speedbike-ok is helyet kapnak (sajnos légi járművek egyelőre nem) a Troopersben – ugyan csak néhány pályán, ám felteszem, azok válnak majd igazán népszerűekké.

A helyszínek közül egyelőre hétről tudunk biztosan, és sajnos egyik sem merít a második epizód oly látványos jeleneteiből (igaz, az alkotók nem a hely hírességét tartották szem előtt elsődlegesen, hanem azt, hogy milyen taktikai lehetőségeket nyújthat). Azért aggodalomra semmi ok (persze vannak, akikből épphogy ennek ellenkezője váltana ki aggodalmat), hisz élvezhetjük Mos Eisley poros űrkikötőjének forró vendégszeretetét, látogatást tehetünk a lázadók Yavin 4-es holdjára telepített bázisán, dzsungelharcot vívhatunk az Endor sűrű vegetációjában, és lézereinkkel megolvaszthatjuk Hoth jégmezőit. Betekinthetünk a birodalom belső szféráiba kezdve a hatalmas Kuati dokkoktól és hajógyártól, amely a birodalom katonai erejét termeli, egy csillagrombolón át egész magáig, a Halálcsillagig. Tervek szintjén már beszélnek a felhők közt lebegő Bespinről és a főváros-bolygóról Coruscantról is, ám ezek jelenléte az első verzióban még nem 100%-os. Sajnos ezzel kimerült azoknak a fontos információknak a tárháza, melyeket itt módomban állt közölni. A fejlesztés már egész szép eredményeket szült, így remélem nemsokára finisbe ér. Mondanom sem kell, hogy figyelemmel követjük. Addig is: **www.troopers.jolt.co.uk**

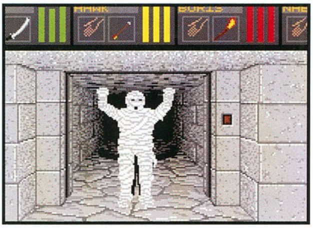
A KÖVETKEZŐ RÉSZ TARTALMÁBÓL. Ha az Ég, no meg a Splash Damage is úgy akarja, a következő hónapban a már bétájában is szenzációs Enemy Territory végleges verziójáról olvashattok kimerítő tesztet, ellenkező esetben folytatjuk UT2003-as körképünket, mondjuk a realmodokkal. Az elkövetkező hónapra fragek helyett inkább mindenkinek sikeres vizsgákat kívánok, és ha a hőmérséklet az elfogadható 30°C köré csökken, én is csak azt szorgalmazhatom, hogy hagyjátok a shootereket, és fordítsátok az időtöket az igazi nyári élményekre! ■ LORD LUCAS Z

RETROGAMER



A régiségek rajongóinak szánt új összeállításunkhoz igazi csemegéket sikerült találni. Aki azonban nem elégedett, látogassa meg a témában érdekelt honlapokat is.

www.remakes.org
www.flatbatteries.clara.net
remakeszone.com
icemark.ch/zx/SSD-II



ATIC ATAC 1983 - ATIC ATAC 2002.

Chris és Tim Stamper neve nem lehet ismeretlen a Speccyt megjárt veteránoknak. A Sinclair Spectrumon játékok tömegével tették emlékezetessé nevüket számos kiadón keresztül. Az Atic Atac az akkoriban szintén nagy népszerűségnek örvendő Jetpack után második kiadott játékuk volt (ma



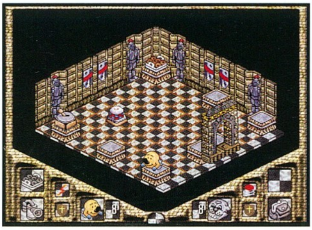
Xboxra fejlesztenek). A kazamatákon keresztül vonuló, mai szemmel puritán cselekmény felelevenítése során a játék megszínesedett, de megőrizte az eredeti játékmenetet. A program a kb. 15 éve sugárzott TV Basic sorozat - játékokat is bemutató - záró adásában is feltűnt, ami remek példája annak, hol is kezdődött a házi számítógépes játékevolúció.

DUNGEON MASTER 1987 - RETURN TO CHAOS 2003.

Ez az alkotás az újraélesztések egyik érdekes válfaját képviseli. Készítője egész egyszerűen újraírta a legendás valós idejű szerepjátékot. Bár a Dungeon Master eredeti fejlesztői dos változatot is kiadtak, az RTC nemcsak a DM és a Chaos Strikes Back dungeonjeit tartalmazza, hanem számos új kalandba is elvezeti a négy hőst. Mivel az átirat a puszta tapasztalás útján készült, ne kövezzük meg azért, ha karakterünk nem a 65., hanem már a 63. késdobálás után ninja szintet ugrik. Ennek ellenére a játék grafikailag csaknem azonos az eredetivel. A szerkesztőségben akadnak néhányan, akik annak idején hosszú heteket töltöttek a szürke falak között, ezért nyugodt szívvel ajánlhatjuk minden RPG-rajongónak, aki még nem ismerte.

HEAD OVER HEELS 1987 - HEAD OVER HEELS 2003.

A Feketefog Birodalom bolygóinak felszabadítása már önmagában olyan infantilis feladatnak hangzik,



hogy kár is tetőzni két fejből és lábakból álló teremtménnyel. A nyolcbites gépek népszerű izometrikus kalandjátékában két karakterrel kell szobáról-szobára haladva megoldani az ügyességi és fejtörő feladatokat. A felújított grafikával és zenével megáldott játék az első lépés a fejlesztők nemes célja felé: elkészíteni a történet folytatását.

ZAK MCKRACKEN 1988 - THE NEW ADVENTOURS OF ZAK MCKRAHEN 2003.

A Maniac Mansiont követő LucasArts kalandjáték toronymagasan emelkedett ki a kor hasonló stílusú szoftverei közül. Míg a Sierra keverte a grafikus és a szöveges felületet, a LucasArts által megalkotott SCUMM játékrendszer a point&click kalandjátékok



mintájává vált. Zaknak, a fiatal újságírónak remek humorú kalandjai rengeteg rajongót szereztek. Számos „fan" projekt indult már a kiadó által hanyagolt karakter újraélesztésére. Készült 256 színű változat, két új történetet alkotó fejlesztés is akad. Az általunk választott játék helyszíneivel, grafikáival az eredeti változat hangulatát árasztja. A történet éppen ott folytatódik, ahol abbamaradt, vagyis az idióta idegenek földleigázási tervének meghiúsításával.



■ LÁZI

SHAREWARE JÁTÉKOK



Ebben a hónapban is sikerült ütős gyűjteményt összeszednem, van itt minden: a logikai játékoktól az akción keresztül a 3D-ig. Remélem, tetszenek nektek is, engem egy-két órára lekötöttek, jó móka volt. Kellemes időtöltést!

SEVEN SEAS DELUXE. Logika és akció ötvözése. A Hét Tenger kalózait kell legyőznünk, ami nem is olyan könnyű a tizedik szint után. A kezelés olyan egyszerű, mint a cél: ágyúinkkal eltalálni a többi hajót. Egyszerre két irányba lövünk: arra, amerre bárkánk oldalai néznek. Több ellenség van, a sima, „mezei" rablóknak fekete a vitorlájuk, az okosabbaknak piros. A kék vitorlás már vissza is lő, bár, ha jól menekülünk, akkor a sötét oldalt ritkítja. Dolgunkat nehezítik a tengeri szörnyek, melyek először egy helyben állnak (ne menjünk a közelükbe), később már ezek is mozognak. A térképen lévő szigetek jó jönnek, mert üldözőink mindig a legrövidebb úton közelítenek hozzánk, tehát ha jó szögben haladunk el a szárazföld mellett, akkor a gonoszok nekimennek, és nincs velük több gond. Ugyanilyen hatása van azoknak a négyzeteknek, ahol már süllyedt el hajó. A legnagyobb poén, ha úgy taktikázunk, hogy ellenfeleink egymásba rohanjanak, így egyszerre többen pusztulnak el. Ha jól teljesítünk, akkor bónusz-pályát kapunk, ahol kincset kell keresnünk, a szabályok az aknakeresőével egyeznek meg. Jó kis game, a grafika szép, a zenéje hangulatos. Fedélzetre és kalandra fel! Méret: 2,70 MB



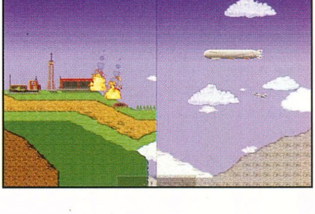
NOAH S ARK DELUXE. Nem is tudom, hogy jellemezzem a játékot, kicsit Tetris, kicsit Mahjongg, de mindenképp szórakoztató. Küldetésünk nagyon egyszerű, segítenünk kell Noénak az állatok mentésében. Az egymás mellett lévő, azonos állatokat kell összepárosítanunk, és így bejuttatni őket a bárkába. A víz folyamatosan emelkedik, ezért nem árt sietni. Grafikája nagyon aranyos, ezt főleg amiatt raktam be, hogy a kisgyerekek is tudjanak egy jót játszani, hisz nem kell sokat gondolkodni, valamint erőszaknak vagy más ártalmas dolognak még csak utalását sem találjuk meg itt. Persze a nagyobbak is élvezik, én is jó sokáig gyűrtem, és végül hódfarmer besorolással végeztem (ilyenek a rangok, például disznóetető stb.). A zenéje is jól illeszkedik a hangulathoz, jól eltalálták. Méret: 2,55 MB

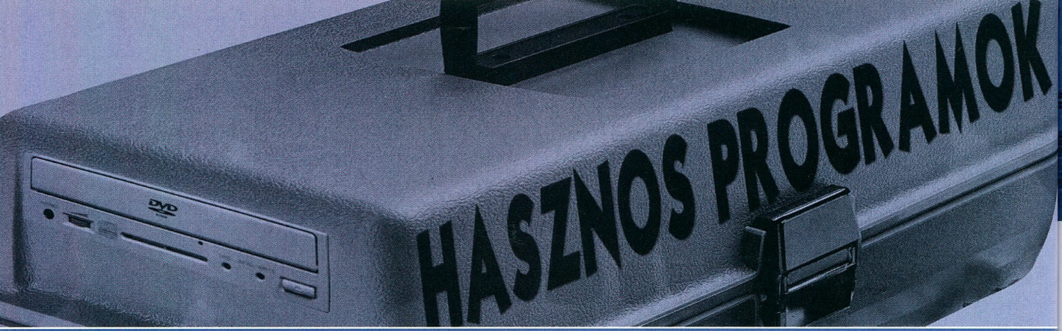
MUMMY MAZE DELUXE. Nagyon szép grafikájú, logikai program. Egyiptológusok vagyunk, akik eltévedtek a piramisban, és fel kell jutnunk a csúcsra. Persze ez így nem hangzik túl bonyolultnak, ám van egy kis bökkenő: múmiák vadásznak ránk, és igencsak mérgesek, amiért megzavartuk ezeréves álmukat. Fegyverünk nincs, csak ügyességünkben bízhatunk. Sajnos a futás nem old meg semmit, mert míg mi egyet lépünk, addig az üldöző kettőt, így gyorsan behozza a lemaradást. Marad a taktikázás. Ki kell használnunk a belső falakat, és azok segítségével már van esélyünk. Érdemes tudni, hogy a szörny mindig a legrövidebb úton próbál eljutni hozzánk; annyira légvonalban közlekedik, hogy nem veszi figyelembe a falakat. Ezt kell kihasználnunk, mert ha egyszer becsaltuk egy sarokba, akkor már könnyű dolgunk van. Hangulatos zenéjű, jól elkészített játék. Méret: 2,85 MB

CATCH THE SPERM UNLIMITED. Ez már az idősebbeknek szól, esetleg az igen jól (vagy rosszul) informált kicsiknek. Gondolom, már a címből kitűnt, mi lesz a dolgunk. Bizony, meg kell akadályoznunk, hogy a kis ostoros sejtek átjussanak a képernyő jobb felén. Fegyverünk a „gumi-lövő", melynek lövedékeivel hatástalaníthatjuk a támadás résztvevőit. A program egy AIDS-ellenes kampány része, játék közben figyelmeztet a veszélyre. Grafikája aranyos, és zenéjét is jól eltalálták. Ajánlom azoknak, akik egy jót akarnak ökörködni minden komolyabb utóhatás nélkül. Méret: 5,96 MB

SPACE STATION MANAGER. Íme mai 3D-s programunk. Aki érdeklődik az űrhajózás iránt, az mindenképp nézze meg, mert nagyon szép, és valósághűen mutatja be az űrállomások felépítését. Mi választunk, hogy az elejéről akarunk-e kezdeni, és kicsi állomásunkat fejleszteni, vagy már kész szerkezeteket fenntartani, karbantartani. Sajnos az ingyenes verzióban lehetőségeink nagyon korlátozottak, de a teljes változat biztosan hosszú időre szórakozást nyújt a műfaj kedvelőinek. Grafikája nagyon szép, minden alkatrész külön is forgatható a térben, és a Földet is gyönyörűen készítették el; ha megfelelő szögben nézzük a szerkezetet, és a háttérben a bolygót, akkor látni a felhők mozgását is. Próbáljátok ki. Méret: 5,91 MB

DOGFIGHT V0.9. A végére hagytam a nagy durranást. A címből már kiderül, hogy a légi harc áll a középpontban, ám a kivitelezés igen rendhagyó. A menük grafikája nagyon szép és látványos, maga a játék már nem annyira, de itt nem is ezen van a hangsúly. A kétjátékos mód sokkal jobban leköti az embert, utoljára talán a Wacky Racerrel játszottam osztott képernyőn, meg persze most. A pálya kicsi, és igencsak össze kell szednünk tehetségünket, hogy minden veszélyt elkerülve átjussunk a túloldalra, és lebombázzuk az ellenfél bázisát, s persze a másik légi járművét is kilőjük. A repülők és a helikopterek választéka nagy, hangulatos game. Futóművet behúzni! Méret: 3,25 MB. ■ POTTER





Ebben a hónapban hat, teljesen ingyenes szoftver akadt a hálónkba. Ezek egy részét az olvasók már régebbről ismerhetik, más részük eddig ismeretlen alkotás.

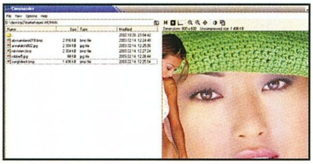
CD BURNERXP PRO V1.1.5. Az ingyenes CD-íróprogramban csak egyetlen hiányosságot találunk: nem ír DVD-t. Ha ezt az apró, és sokak számára még nem aktuális szolgáltatást leszámítjuk, akkor kellemes programot tudhatunk magunkénak. Készíthetünk vele adat- és audio CD-t, felírhatjuk az ISO fájlokat, és támogatja a Burn-Proof technológiát. Használatához nem szükséges ASPI driver (Windows 2000/NT/XP), ráadásul találunk benne egy borítószerkesztőt és egy audio rippert, mp3- valamint ogg-támogatással. A CD BurnerXP Pro igen korrekt program, kezeléséhez nem kell tanulmányokat végeznünk, no meg korlátozások nélküli ingyenes szoftverről van szó.

w1.737.telia.com/~u73702956



COMMANDER V 1.03. Mint a neve is mutatja, újabb fájlkezelőt ismerhetünk meg a Commander által. A hagyományos, kétablakos felépítéssel rendelkező ingyenes szoftver terjedelme mindössze 347 kB. Kis terjedelme ellenére beépített kép- és szövegnézőt tartalmaz, de egyéb extrát ne is várjunk tőle. Sok mindent nem lehet mondani a Commanderről: lényege a kis méret és az ingyenesség.

meesoft.logicnet.dk



FINEVIEW V0.68 (MAGYAR). A kevés számban fellelhető ingyenes képnézők közül a FineView az egyik legnépszerűbb. Ismertségét a sokoldalúságának köszönheti: különféle modulokkal és pluginokkal bővíthetjük az alapcsomagot. Első pillantásra a program igen egyszerűnek tűnik, de ha kiválasztjuk a filmnéző menüt, akkor meg fogunk lepődni. Ebben a részben ugyanis úgy fogjuk látni és kezelni képeinket, mintha diafilmvetítő előtt ülnénk. A programot használhatjuk még konvertálásra és bemutatók készítésére is.

www.fine-view.com



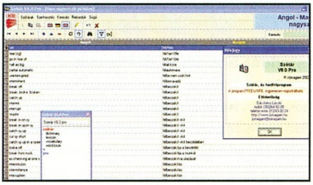
MISTERXP V1.2 (MAGYAR). Ebben a kezdő számítógép-felhasználóknak készített programban 102 darab Windows trükköt és 62 darab leírást fogunk találni, ha kiválasztjuk a megfelelő témacsoportot. A program egyetlen hátránya, hogy az adatbázisában szereplő ismertetőkkel a rendszeresen internetezők már találkozhattak a magyar weboldalakon. Ennek ellenére hasznos segédeszköz, melynek adatbázisát az interneten frissíthetjük.

misterxp.uw.hu



SZÓTÁR V6.0 PRO (MAGYAR). Új változattal jelentkezett az ingyenes szótár és fordítóprogram. A Szótár v6.0 pro verzióban angol-német-magyar szótárt, oda- és visszafordítási, illetve keresési és bővítési lehetőséget találunk. A programot korlátlan méretű szövegek nyersfordítására is felkészítették, valamint tartalmazza az angol-magyar nagyszótárt. Újdonsága még, hogy kétféle nyomtatást ismer: a hagyományos és a szótárnyomtatást.

www.jomagam.hu



PEGAZUS MAIL V4.1. Az ausztrál fejlesztésű levelezőkliens új változattal örvendeztette meg a felhasználókat. Az ingyenes program számtalan olyan lehetőséggel rendelkezik, amelyet más levelezőben nem fogunk találni. Ilyen például a beépített titkosító, a spam-szűrő, a magas fokú biztonság, a több felhasználó kezelése és a levelekhez használható tíz darab aláírás-minta. Mivel a Pegasus Mail nem kezdőknek való, ezért használatát elsősorban azoknak ajánljuk, akik az átlagos szolgáltatások mellett többre vágynak.



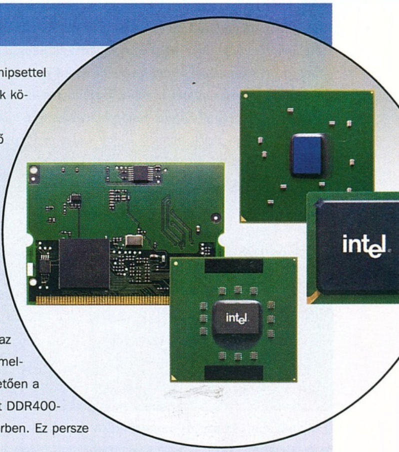
www.pmail.com ■ ANGLER

› TOVÁBBI AJÁNLATOK

- **Windows XP Fun Pack** www.microsoft.com
- **Windowblinds XP 4.0** www.windowblinds.com
- **ZoomPlayer v3.0** www.inmatrix.com
- **Winamp v2.91** www.winamp.com
- **DivX v5.05B** www.jasc.com
- **ACDSee PowerPack v5.01** www.acdsystems.com
- **FreeRip v2.30** www.mgshareware.com
- **Namo WebEditor v5.5** www.namo.com
- **CDMate DeLuxe v2.5.4** www.cd-mate.com

> HARDVER HÍREK

AZ INTEL ÚJ CHIPSETJE: A 875P (CANTERWOOD)



Érdekes cikk jelent meg minap az Anandtech oldalán. Tesztereik megkaparintottak egy rakás, Intel 875P chipsettel szerelt alaplapot, és neki is láttak ezek vizsgálatának. Az új lapkakészlet egy sor újítást rejt magában, melyek közül sok most jelenik meg először az Intel kínálatában. Melyek is az előnyei az új terméknek?

Elsőként talán a 800 MHz-es rendszerbusz támogatása. A távlati tervek szerint csak a jövőben megjelenő Prescott-magos Pentium 4 processzorok kaptak volna ekkora FSB-t, de a piac és a 90 nm bevezetésének késése megkövetelte, hogy a mai csíkszélességgel gyártott CPU-k esetében is növeljék a Front Side Bust.

A fejlesztés megérte a fáradságot, mert a tesztek alapján elmondható, hogy van olyan alkalmazás, amelyikben az új rendszerbusszal (800 MHz) működő gép 11 %-kal verte a régi változatot (533 MHz).

Az új alaplapok nem támogatják a 400 MHz FSB-vel rendelkező processzorokat, ez az Intel 865-re vár, ismertebb nevén a Springdale-re. Sok 845PE chippel szerelt mobo stabilan bírja a legújabb rendszerbuszt is, de ezt nem támogatja hivatalosan, tehát csak saját felelősségre használjunk együtt ilyen processzort és lapot.

A második előny a Dual DDR400 támogatása. Ezt az NVIDIA már az nForce lapkáiban is támogatta, és ez az nForce2 esetében még kiforrottabbá vált. Az Intel követte ezt a metódust, és szintén olyan megoldást kínál, amellyel a technológia az olcsóbb, 4-rétegű alaplapok esetében is használható. A 800 MHz-es busznak köszönhetően a processzor és a memória-kontroller között 6,4 GB/s-os sávszélesség érhető el, és ha párban használunk két DDR400-as RAM-ot, akkor ugyanezt a sebességet kapjuk. Ennek köszönhetően nem lép fel sehol lassulás a rendszerben. Ez persze így túl szép ahhoz, hogy ez így is működjön, be kell tartanunk néhány szabályt:

· A RAM-oknak párban kell lenniük
· A páron belül a méretnek egyeznie kell (pl. mindkettő 256 MB)
· A memóriákon a chipek méretének meg kell egyeznie (128 MB, 256 MB)
· Azonos DRAM buszszélességet kell használniuk (x8 vagy x16)
· Nem lehet egyoldalú modult kétoldalúval párosítani (vagy egyoldalúak, vagy kétoldalúak)

Az Intel nem garantálja a kétcsatornás mód működését, ha a használó a fentieket nem tartja be, ám az alaplapgyártók valószínűleg nem lesznek ilyen szigorúak. Ha különböző modulokat használunk, akkor a lassabb határozza meg a rendszer sebességét.

A tesztek alapján kiderül, hogy a Dual Channel mód használatával 0 és 15 % közti gyorsulást nyerünk az egycsatornás megoldással szemben, ami nem elhanyagolható.

Az Intel beveti a PAT-ot (Performance Acceleration Technology) is, ami abból áll, hogy kiválogatják a leggyorsabb memória-kontrollereket (Memory Controller Hub), és ezeket szerelik a 875P-be, míg a többi a 865-be kerül. Evvel elérik azt, hogy minden memória-elérésnél lefaragnak két órajelet, ami látványosan gyorsítja az egész rendszert. Ez a technológia csak a legújabb chipsettel lesz elérhető, bár elvileg a 865-ben is vannak hasonló lehetőségek, de ezt valószínűleg korlátozni fogják, hisz nem kifizetődő, ha ez a megoldás az olcsóbb termék esetében is használható.

A következő újítás a hálózati megoldások területét érinti. Manapság a legelterjedtebb hálókártyák a 100 Mbit Ethernet-eszközök, ám ezek egyre inkább kevésnek bizonyulnak. Maximális sávszélességük 1 Gbps. Az új lehetőség a Gigabite Ethernetben rejtőzik, melynek maximális sebessége elérheti a 2 Gbps-t is.

Az újítást az MCH-ban találjuk, és a neve a hangzatos CSA (Communications Streaming Architecture) busz, mely megegyezik a használatban lévő Hub Link 2.0 busszal, ám itt már az MCH nem a Gigabit Ethernet kezelővel van összekötve, hanem a déli híddal (ICH).

A teszt 80 %-os gyorsulást hozott, ám ez csak akkor áll fenn ilyen mértékben, ha nem olvasunk a háttértárolókról, valamint a használat csak egyirányú, ami ugye rendes esetben nem áll fenn. Mégis el lehet mondani, hogy jóval nagyobb sávszélesség áll rendelkezésünkre, mint a régi megoldásban.

Az új déli hídnak köszönhetően az alaplapokon megtalálunk 8 USB 2.0 csatolót, az Intel szerint ez elég, nem is tervezik, hogy a későbbiekben ezek számát emeljék. Még újdonság az integrált Serial ATA kontroller, melyre legfeljebb két eszközt köthetünk, valamint rendelkezésünkre áll még 2 Parallel ATA csatlakozó (4 eszköz).

Összefoglalásként elmondhatjuk, hogy az Intel igen jó eséllyel indul e termékcsoportjával. Aki fejleszteni akar, annak megéri beruházni, nem is a nagy teljesítménynövekedés miatt, hanem az általa nyújtott lehetőségek okán. A 865-ös család olcsóbb lesz, és csak a PAT marad ki belőle, tehát lehet, hogy megéri várni erre, de a 875P mindenképp jó vétel.

A legújabb Intel-útiterv szerint a leggyorsabb, idén megjelenő processzor a 3,4 GHz-en üzemelő Prescott lesz, valamikor a negyedik negyedévben.

A cég egyedi megrendelésre elkezdte gyártani a Pentium M olcsóbb verzióját, a 600 MHz-es Celeron A jelű processzorokat. A Sony új Vaio notebookjaiban helyet kapó modellt nem találjuk meg a hivatalos terméklistán, azt csak erre az egy esetre készítik, esetleg jövőre elkezdik a tömegtermelést is. Az alacsonyabb árért kisebb másodszintű gyorsítótárat (512 KB az 1 MB helyett) kapunk, valamint az energiatakarékosságért felelős SpeedStep funkció is hiányzik. Többi tulajdonságában megegyezik a Banias magos modellel.

VGA-PIAC: AZ NVIDIA MÉG VEZET



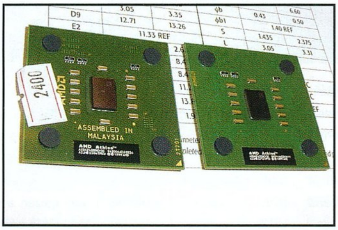
Közzétették az első negyedéves videochip-piac részesedések eredményeit. A Mercury Research által készített felmérés szerint még mindig az NVIDIA szállítja a legtöbb chipet, töretlenül vezeti az eladási listákat már másfél éve.
Az első cég részesedése 31 százalék, amivel épphogy megelőzi a 29 százalékot magának mondható Intelt. A harmadik az ATi a maga 19 százalékával.
Az elemzésből kitűnik, hogy az NV-gyorsítók főleg a mobilpiacon voltak kelendők, míg az ATi az asztali számítógépekbe szánt modelljeivel ért el sikereket. Az említett negyedévben összesen 53 millió chipet adtak el, ami 5 százalékkal kevesebb, mint a múlt év végi három hónap alatt elkelt példányok száma.
A Meryll Linch egyik elemzője, Joe Osha meglepetésének adott hangot amiatt, hogy a vizsgálatok szerint az ATi egyre nagyobb részesedést vesz el az NVIDIA-tól, és ez az új modellek nagy népszerűségének köszönhető.
A maradék 8 százalékon a SiS, a 3DLabs és a Matrox Graphics osztozik, ám a három nagy mellett igen kicsi a részesedésük.
A Matrox most jelentette be új Parhelia LX chipre épülő kártyáit, a Millennium P650 és Millennium P750 nem a játékosoknak készült, a gyártó professzionális 2D/3D alkalmazásokhoz ajánlja őket. Az új modellek nem sokkal tudnak többet a majd egy éve megjelent Parheliatól, a különbség mindössze a 8x-os AGP támogatása. Már a régebbi változat is kompatibilis volt a DirectX 8.1-gyel, valamint a Vertex Shader 2.0 verziójával. Mindkét „újdonság" rendelkezik két DVI-I csatlakozóval, valamint 64 MB DDR SDRAM-mal és 128 bites memóriabusszal. A kisebb verzió DualHead, míg a 750-es TripleHead támogatással rendelkezik, áruk 169 és 235 euró. Ebből is látszik, hogy nem valószínű, hogy ezekkel a VGA kártyákkal lép túl a cég az 1 százalékos világpiaci részesedésen.
A fent már említett piackutató cég készített egy kalkulációt, miszerint mennyibe kerül egy videokártya a gyártónak, és miért kerül sokkal többe a vevőnek. A végeredmény azt mutatja, hogy egy chip (mondjuk egy NV30) legyártása kb. 18-20 dollárba kerül, erre jön még a nyomtatott áramkörök költsége, és a legdrágább összetevő: a memória. A DDR első generációja ma már elterjedt annyira, hogy az ára elfogadható, viszont az új változat (DDRII) annyira drága, hogy az NVIDIA úgy döntött, hogy nem fogja evvel szerelni NV35-ös modelljeit. Az így összeadódó összeg hozzávetőlegesen 120-150 dollár, esetleg elérheti a 200-at, de ezt már csak szélsőséges esetekben.
S hogy miért kerülnek egyes kártyák 400-500 dollárba a kiskereskedelmekben? A gyártási költségekre rájön még a szállítás, a vámok, az adók és a kereskedők haszna. Ezért kerül nekünk minden kétszer annyiba.
Újabb hírek reppentek fel az NV35-ről, melynek valószínűleg FX 5900 (Ultra) lesz a neve. A fent említett okokból sima DDR memóriákkal lesz felszerelve, esetleg később áttérhetnek a második generációs változat használatára. A mag 450 MHz, a RAM pedig 850 MHz sebességen fog futni, ami visszalépés az 5800 Ultrához képest, viszont az új modellhez már 256 bites memóriainterfész lesz a régi 128-as helyett. A sima és az Ultra változat közt nem sebességben, hanem memóriamennyiségben lesz eltérés, az előbbi 128, míg a nagyobb 256 MB RAM-mal lesz szerelve. A csúcsmodell ára 500, míg a kisebbé 400 dollár körül fog alakulni, és május 14-én mutatják be őket az E3 kiállításon, Los Angelesben.
Bár az 5600-as modell még hiányzik a hazai piacról, a gyártók egyre-másra jelentik be erre a chipre épülő termékeiket. Az MSI biztosra akar menni, ennélfogva 256 MB DDR SDRAM-mal szereli FX5600-TD256 nevű kártyáit. Május 10-étől kapható is Japánban 225 dollárért. Ezért az árért teljes VIVO-kompatibilitást kapunk D-Sub, DVI-I és TV-Out csatlakozókkal, a mag 325, a memória pedig 550 MHz frekvencián működik.

1,4 GB TÁRKAPACITÁSÚ CD-K



A Sanyo bejelentette, hogy elkészítette HD-Burn nevű platformját, melynek segítségével egy teljesen átlagos, 80 perces CD-lemezre 1,4 GB mennyiségű adat írható.
Az új technológia több, a DVD-írás során használt módszert ötvöz a hagyományos CD-írással. A korongokra írt sávok sokkal közelebb kerültek egymáshoz, így több adat fér el, ám az olvasási hibák gyakorisága is nőhet. A cég szerint ez kiküszöbölhető a megfelelően továbbfejlesztett algoritmusok segítségével.
A gyártó úgy gondolja, hogy ennek a megoldásnak lesz létjogosultsága, mert a 700 MB-os CD és a 4,7 GB-os DVD közt túl nagy a rés, és ezt kívánják betölteni. Az ilyen módon írt lemezek természetesen csak az ezt ismerő olvasókon használhatók, ilyen modelleket mind a Sanyo, mind partnerei fognak gyártani.
Érdekesség, hogy hasonló elgondolásból a Plextor is bejelentett nemrég egy GigaRec nevű technológiát, melynek segítségével ők 1,2 GB adatot tudnak írni a 800 MB-os (99 perc) korongokra.

AMD-HÍREK

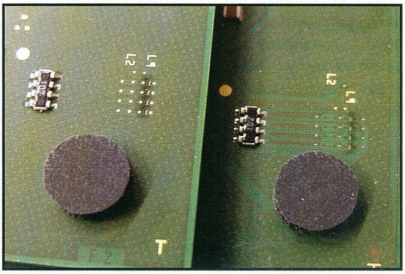


Május elején olyan hír bukkant fel, hogy nagyüzemű AMD processzor-hamisítás folyik, és ezek az „átalakított" termékek jelen vannak Kelet-Európa, Oroszország és Ázsia piacain.

Az említett CPU-k Athlon XP-k, és a „gyártó", kihasználva a túlhúzás lehetőségeit, magasabb órajelű modellként árulja a Thoroughbred B magos példányokat.

A módszer nagyon egyszerű. Módosítják az L11 és L12/L5 hidakat, evvel állítanak a szorzón és a Vcore-on. Ezután újracímkézik, és kész is az 1800+-ból készített 2200+.

Aki figyel, az könnyen elkerülheti, hogy ilyen módosított procit vásároljon. Nézzétek meg jó alaposan a hidak környékét, mert a beavatkozás könnyen észrevehető, valamint a matrica sem olyan minőségű, mint az eredeti: ha mellé tesztek egy original változatot, akkor a különbség feltűnő. Nem éri megvenni akkor sem, ha esetleg olcsóbb, hisz ezeket már nagyon kis eséllyel lehet tuningolni, valamint megeshet, hogy az állítólagos alapórajelen sem stabilak. Tessék vigyázni!



Talán a fentiekre tett ellenlépés, hogy az AMD új tokozású processzorokat jelentetett meg a piacon. Első ránézésre nem látszik különbség, hisz az alapanyag (üvegszál-alapú OPGA) és a szín (zöld) maradt. A változás abban áll, hogy a lábakat a maggal összekötő vezetékek láthatóvá váltak.

A másik változtatásnak a tuningbarátok nem fognak örülni: e modellek esetében nem lehet a szorzólockot kiiktatni, ugyanis az erre lehetőséget adó hidak nem rendelkeznek kivezetésekkel a felszínre, így képtelenség moddolni ezeket a hagyományos módszerrel.

USB-S KARÓRA



Az osztrák LAKS Vienna óragyártással foglalkozik. Merész lépésre szánták el magukat, mikor a memóriakártyát nem kulcstartóba, hanem órába applikálták.

Ma már megszokott dolog, hogy floppy helyett flash memóriát használunk adataink szállítására. Előnye, hogy nem sérül, valamint jóval több tárhely áll rendelkezésünkre, mint a hagyományos 3,25"-os lemezek esetében. Találkozhatunk ilyen tárolókkal kulcstartó vagy toll formájában, mostantól pedig akár az óránkba építve is.

Kínálat is van, többméretű kártyával rendelhetjük a modellt, a választék: 32, 64 és 128 MB. A csatlakozás gépünkhöz USB-csatlakozó segítségével történik, amely az órán kapott helyet, pár centis kábel végén. A mérnökök úgy oldották meg, hogy a szíjtól nem lehet észrevenni ezt az órákon nem megszokott alkatrészt, így első ránézésre teljesen hétköznapi szerkezettel van dolgunk. Kapunk egy 1 méteres kábelt is, így nem kell levennünk kezünkről új kedvencünket.

A fedél Citizen belsőt rejt, amely ütésálló és 200 méterig vízálló. A memória használatát kis LED jelzi, és a gyártó szerint az extra használat nem veszi igénybe az elemet, az energiája legalább három évig elegendő. Súlyuk 43 g, és kompatibilisek a Windows 98, ME, 2000, vagy XP, a Linux 2.4-es és a MacOS 9.0 vagy újabb verzióival.

A Laks Memory karórákat a cég honlapján lehet megrendelni 42, 64, illetve 92 eurós áron.

SIEMENS MT50

> **Info:** www.westel.hu



Manapság a mobiltelefon-gyártó cégek hónapról hónapra lepnek meg minket különböző elvárásainkat kiszolgáló telefonjainkkal. Ebben a hatalmas választékban (már-már inkább kavalkádnak hívnám) nehéz igazán kiválasztani azt a készüléket, amelyik megfelel személyes igényeinknek. Ennek szellemében szeretném bemutatni a Siemens MT50 névre keresztelt készüléket, amely nem a legújabb mobilok közé tartozik, de véleményem szerint megér néhány sort.

MEGJELENÉS. A telefon igazi kis gyöngyszem. Amúgy sem nagy méreteit mindenhol kerek, legömbölyített élek teszik még apróbbá szemünk számára. A szürke és kék színű elő- és hátlapot zöldes-pirosas csillogás teszi még izgalmasabbá, de bárki saját kezűleg képes megváltoztatni készüléke külsejét az egyéni ízlésének, hangulatnak, ruházatnak megfelelően a CLIPit™ előlapok segítségével.

Mindez azonban eltörpül a tengerkék kijelző nyújtotta látvány mellett, ami rendkívül mutatós és praktikus. A display szélén lévő információs részek telített, jól látható ikonok formájában jelenítik meg a számunkra fontos, adatokat. Az egyetlen negatívum talán a billentyűzet, melynek világítása nem egyenletes, de feladatát tökéletesen ellátja. Kézre álló, könnyű, esztétikus.

MENÜRENDSZER ÉS HASZNÁLHATÓSÁG. Első tapasztalataim a menüvel kapcsolatban nagyon vegyesek voltak. A szolgáltatások rendkívül gyorsan és jól használhatók az általános felhasználási szinten. Az opciók egyértelműek, jól csoportosítottak, de amennyiben esetleges nehézségeinket szeretnénk orvosolni, már érdemes kinyitni a használati utasítást. Sok nekem tetsző opcióval találkoztam, ezek közül néhány:

A telefonkönyv átlagosan jó keresést tesz lehetővé. Ezt még jobban megkönnyíti az, hogy kategóriákba sorolhatjuk (VIP, Szabadidő stb.) ismerőseink, barátaink telefonszámát. Ez azért tetszett igazán, mert be lehet állítani, hogy csak egyfajta hívócsoport „csörögjön", így a főnök hétvégi zaklató telefonja elkerülhető. Emellett minden bejegyzéshez rendelhetünk képet és csengőhangot. A kategórián belül tudunk konferenciabeszélgetést vagy sorhívást (kijelölt neveket egymás után felhívja) is létesíteni.

A menüben a legmeglepőbb számomra a Súgó felbukkanása volt. (Már csak az egeret hiányoltam a telefonról). Itt megtalálhatjuk a készülék alapvető használatához szükséges tudást, persze dióhéjban. Személyes igényeink kielégítésére az Én menüben beállíthatjuk a leggyakrabban használt funkciókat (új sms, játék stb.) úgy, hogy egyetlen gomb megnyomásával képesek legyünk aktiválni azokat anélkül, hogy sokat bíbelődnénk a billentyűzeten. Az egygombos megoldások sokat dobtak a használhatóságon. Készenléti állapotban, ha például kétszer nyomjuk meg a telefonkönyv gombot, máris a hívócsoport szűrőjében vagyunk. Praktikus és gyors.

WAP ÉS A 777 MOBIL. A készülék rendelkezik GPRS és Java2ME platformmal, ami igazán a szabadidő menüpontban felbukkanó Internet használatában nyújt nagyobb szabadságot. A GPRS a költségeket csökkentheti, valamint a gyorsabb adatátvitelből kifolyólag kényelmesebb böngészést tesz lehetővé. A Java platform komoly lehetőségek forrása a telekommunikációs technológiában, hiszen a programnyelv könnyen megtanulható és platformfüggetlen, így saját programot írva a telefon akár személyes igényünket is kielégítheti. Lehetőségünk nyílik arra is, hogy a szolgáltató által kínált alkalmazásokat használjuk. A Westel hálózatán belül ez a 777 mobil. Itt az információk széles skáláját találhatjuk, amely a közérdekűtől egészen a szűk csoportok igényeinek kielégítését is szolgálja. Moziműsor, hírek, sport, szerencsejáték, lexikonok, gyógyszertárak(!) és még rengeteg információ. Emellett a telefonokhoz nélkülözhetetlen csengőhangok, oplogók, játékok, letöltési lehetőségek is megtalálhatók az oldalon. Sokrétű, mobil.

A gondom főleg az volt a véleményalkotás közben, hogy hogyan tudnám bemutatni ezt a telefont egy oldalba sűrítve a teljesség igénye mellett. Megoldhatatlan feladatnak bizonyult. Csak a legszembetűnőbb tulajdonságait próbáltam felvázolni. Így zárásként csak azt említeném meg, hogy a Siemens MT50/SL jelenleg 2 db ráadás előlappal vásárolható meg 17900 forintért DOMINO SIM kártyával, amiből 4000 forint lebeszélhető. Ezért a pénzért igazán jó vétel, de ha nem volt meggyőző, próbáld ki, biztosan megéri. ■ **Hugo**

SZOLGÁLTATÁSOK

- Cserélhető elő- és hátlap: CLIPit™
- GPRS csomagkapcsolat adatátvitel
- Beépített modem (9,6kbps, GPRS-sel 54kbps)
- Nyitott Java™ Platform
- Új játékok letöltésének lehetősége
- Csoportos SMS küldés
- EMS (Emotional Messaging Service)
- Kép hozzárendelése a bejövő hívásokhoz
- Konferenciahívás
- Szervező
- Jegyzetek és jelszóval védett képernyővédő
- Menüanimációk
- Rezgő hívásjelzés
- Felhasználói profilok
- Magyar nyelvű T9 prediktív szövegbevitel
- Wap 1.2.1 böngésző

MŰSZAKI ADATOK

Működési tartomány: 900-1800 MHz
Méretek:109*46*23
Térfogat: 82 cm3
Tömeg: 97 g
Készenléti idő: max 260 óra (normál akkuval)
Beszélgetési idő: max 6 óra (normál akkuval)
Li-ion 650 mAh akkumulátor
Feltöltési idő: kb 2 óra
Beépített antenna
Hangkódolás: EFR,HR,FR
Monokróm, 5 soros, 101*64 pixel kijelző



OZAKI HANGRENDSZEREK

> Info: www.pulsar.hu Tel.: 219-0395

Az Ozaki márka hazánkban is egyre ismertebb, személy szerint már korábban is találkozom a névvel. Ez az Ozaki hangszórórendszer az M1 – HM010 volt. Az 5.1-es kiszerelésű szerkezet nem igazán kápráztatott el, leginkább a nagy alapzajú erősítője zavart. A szolgáltatásai viszont egészen jók voltak: minden funkciót vezérlő infrás távirányító, hatalmas „karácsonyfa" fluoreszcens kijelző, minden hangszóró fadobozban. És mindezt kimondottan alacsony áron lehetett a magunkévá tenni. Kíváncsiságból ellátogattam a kínai illetőségű gyártó weblapjára, és egészen elképesztő dolgokat találtam rajta. A magyarországi forgalmazó most már a drágább rendszereket is hozza, talán valamelyik későbbi számban ilyeneket is bemutatunk nektek. A most tesztelésre kapott két hangszórórendszer viszont az olcsóbb kategória képviselője.

M (VA303 - VA!). A kisebbik hangrendszer 2.1-es kivitelű. A szatellit sugárzói kétutasak, a burkolatuk a mai divatnak megfelelően formatervezett, kimondottan lapos kivitelű, de teljes mértékben műanyag. Ez sajnos magával hozza a kis súlyt (könnyen elmozdul). A beépített hangszórók minősége egészen jó, a különleges fémötvözetből készült membrán gyönyörű magas hangokat produkál. A mélynyomó sokkal erőteljesebb kivitelű, ami a súlyán is érződik. A teljes burkolata fából készült, kétoldalt pedig eloxált-csiszolt alumíniumborítást kapott. További tartozék a kábeles távirányító egység. A 2 méteres vezetékkel ellátott szerkezeten van a ki-bekapcsoló gomb, valamint két potenciométer a hangerő és a mélynyomó hangerejének szabályozására. Csendes üzemmódban is használhatjuk a rendszert, ha a távirányító szerkezetbe épített 3,5 mm-es aljzatok valamelyikéhez (2 db van) fejhallgatót csatlakoztatunk. A VA303 hangképe azoknak fog a legjobban tetszeni, akik szeretik az erős, érces magas hangokat. Én nem tartozom ezek közé, az én fülemet egy kicsit bántotta. Ezen a Windows hangszínszabályozási lehetőségével (vagy amit a lejátszó szoftver nyújt) lehet ugyan javítani valamit, de az eredmény mégsem az igazi. A szatellitek egyébiránt nemigen szeretik a nagy hangerőt, bizonyos szint (ami azért már eléggé hangos) felett meg-megreccsennek. A szolgáltatásokban nincs mit a szerkezetnek szégyenkeznie, hangminőség terén viszont lett volna még mit csiszolni a mérnököknek. Külön szeretném kiemelni a kezelési útmutatót, amelyben ékes magyar nyelven is megtalálhatjuk azt, hogy mit hogyan ne csináljunk!



ÉRTÉKELÉS

Előnyök: igényes design, kis méret, olcsó **Hátrányok:** magas felé tolódó hangkép, könnyű szatellit sugárzók

6 M (VA303 - VA!)

HM030. A másik hangrendszer 5.1-es kivitelű, leginkább PC-s házimozizáshoz tudnám ajánlani. Öt darab szatellit hangsugárzó és egy tekintélyes méretű mélynyomó található a csomagban. A szatellitek sajnos nem fából készültek, hanem műanyagból, de mindegyik három-három hangszórót tartalmaz, ami kiegyenlítettebbé teszi a hangképüket. Külön extrájuk, hogy a három hangszórót külön-külön elforgathatjuk egymáshoz képest kb. 80 fokkal. Ezzel a lehetőséggel igazából nem éltem a teszt folyamán, de elvileg arra szolgál(hat), hogy a nagyobb helyiségekben jobban „szétszórhassuk" az igen irányérzékeny magas hangokat (a hangszórót legyezőszerűen széttekerve). A mélynyomó már a mérete és a súlya alapján is tekintélyt parancsoló, a hangja pedig meglepően erőteljes. Ebben a fadobozban kapott helyet a teljes elektronika és az összes szatellit is ide csatlakozik. Egy darab 5.1-es bontott és két sztereó bemenet található rajta (kapcsolóval állítható). A bontott bemenetre kitűnően rádughatjuk a hatcsatornás hangkártyánkat (pl. az nForce2-es alaplapunk kimeneteit) vagy a dekóderrel ellátott DVD-lejátszónkat. A másik két bemenetre bármilyen sztereó eszközt csatlakoztathatunk, pl. hordozható MP3 lejátszót stb. A rendszert könnyen a jelforráshoz igazíthatjuk: a hangszórók hangereje külön-külön is állítható (a front és a hátsó csak párban), külön hangszínszabályozó van a magas, a közép és a mély hangtartományra. A távirányítóval nyilván minden funkciót be tudunk állítani, de „elemfogyatkozás" esetén a mélynyomón található gombokkal is elérhetjük majdnem ugyanezt (csak hangszínszabályozás nincs). A HM030-as hangképe alapbeállításban is meglepően jó, de ha egy kicsit elszöszmötölünk a hangszínbeállításokkal, akkor teljesen a saját ízlésünkre tudjuk hangolni. A rendszer hangereje igen meggyőző, bár a mélynyomója nagyobb hangerőn egy kicsit berezonált (ez persze lehet egyedi hiba is). Zenére is és filmnézésre is tökéletesen alkalmas, főként, ha az igen kedvező árát is nézzük. A magyar nyelvű útmutató szintén tartozék. ■ SakmaN



> **ADALÉK**

A HM030-as erőteljes hasonlóságot mutat az általam már említett 010-es rendszerrel. Annyira nagy a hajazás, hogy a két szerkezet távirányítója a feliratokon kívül teljesen megegyezik. A 030-as egy kicsit szolidabbra és meglepő módon jobbra sikeredett. Eltűnt a csiricsáré kijelző, az alapzaj is sokkal alacsonyabb és a szatellitek hangképe is sokkal meggyőzőbb lett.

ÉRTÉKELÉS

Előnyök: kiegyenlített hangkép, széttekerhető szatellitek, jó ár **Hátrányok:** nincs benne Dolby dekóder, a bemenetválasztás lehetne távirányítós

8 HM030

TRUST 350CW MOUSE CARDREADER WIRELESS.





Ez az eszköz két, egymástól igen távol álló funkciót egyesít magában, a mutató vezérlése mellett ez az öt gombos, görgővel is ellátott egér ugyanis memóriakártyák kezelésére használható. A rálátást nem igénylő, a mozgások jelét 27 MHz-es rádiófrekvencián továbbító drótnélküli egerek családjába tartozó mutatóvezérlőnek előnyös tulajdonságai közé tartozik, hogy elemek helyett saját akkumulátorról kapja a tápellátását. A feltöltéshez használt, célszerűen kézközelben elhelyezett dokkoló egység pedig szinte kínálta magát a tervezők számára, hogy a digitális fényképezőgépekben és számos más eszközben belső memóriának, vagy csak egyszerűen adathordozónak használt apró memóriakártyák olvasójának is helyet szorítsanak benne.

Az USB csatlakozónak köszönhetően az egér és a két, SmartMedia és CompactFlash kártyákat kezelő olvasó is egyetlen kábelen keresztül kommunikál, s mintegy mellékesen a mellékelt szoftver még az egér akkumulátorainak aktuális állapotáról is lehet tájékozódni.

A www.multimedia.hu kínálatában fellelhető eszköz ára 17 592 Ft. (bruttó 21 990 Ft.)

IWILL 6-IN-1.



Az Iwill elegáns cigarettatárcára emlékeztető dobozkája nem sampont, és még csak nem is szépségápolási terméket rejt. Az ezüstös kis dobozt csatlakoztatva a számítógép olvasási képességei turbózhatók fel, rögvest hat memóriakártya-típussal lehetővé téve az oda-vissza kommunikációt.

A géphez USB csatolón kapcsolódó dobozt ugyanis Compact Flash, Smart Media, Secure Digital, Multi Media Card és Memory Stick kártyákat, valamit IBM Micro-Drive tároló csatlakozóival egyaránt felszerelték.

A 77 mm hosszú, 58 mm széles és alig 16 mm vastag kártyaolvasót a Kelly-Tech forgalmazza.

MSI 875P NEO-FIS2R.

Az MSI első pillantásra kaotikus összevisszaságban színezett alaplapja eléggé egyértelműen a tuningolók szívének megdobogtatására készül. Ezt persze nem a csatlakozók jól azonosítható színeivel teszi, hanem CoreCell fantázianévre keresztelt, egyébként i857P Canterwood chipkészletének BIOS-ba foglalt különleges üzemmódjaival.



A dual DDR400 és 800FSB támogatás mellett a chipkészlet szolgáltatásai közé tartozik a 0,05 V-os lépcsővel állítható memória és a 0,0125 V lépésekben állítható magfeszültség. A tuningolásra kihegyezett „Speedster" üzemmód mellett azonban a felhasználó további három lehetőséget választhat attól függően, hogy mi a legfontosabb elvárása a konfigurációval szemben. A ventilátorok sebességével, üzemfeszültségekkel játszani képes vezérlő a központi egység terhelésének függvényében az alábbi három végcélnak megfelelően határozza meg a működési értékeket:

BuzzFree: Akár 50%-kal is mérsékelheti a ventilátorok zajkibocsátását az olyan alkalmazások esetében, amelyeket kisebb teljesítménnyel és így alacsonyabb hőtermeléssel is ki tud szolgálni.

PowerPro: Gyakorlatilag az öntuning funkció elnevezése, hiszen a gyártó állítása szerint ez az üzemmód a felhasználó közvetlen beavatkozása nélkül is képes a teljesítmény 67%-os növelésére.

LifePro: A terhelés függvényében szabályozott teljesítménynek köszönhetően az MSI a központi egység alkatrészeinek és az azokat hűtő ventilátoroknak élettartam-növekedését ígéri.

A P4 processzor alapú konfigurációkhoz kínált alaplapot a Kelly-Tech kínálatában találtuk.

SPRINGDALE ALAPLAPOK.

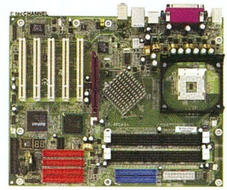
Attól, hogy hivatalosan még nem jelentették be az Intel Springdale lapkakészletét, a Japán szigetország vásárlói már vígan rábökhetnek a boltok polcain két, erre a chipsetre épülő alapra is.

Az MSI 865PE Neo-2LS és az EPoX 4PDA2+ alaplapjai gyakorlatilag csak annyiban térnek el a fentebb bemutatott 875P lapkakészletet használó alaplaptól, hogy nincs meg bennük a PAT rövidítéssel megnevezett technológia, amelyik az ott üzemmódokba foglalt aprólékos teljesítmény-növelést, és -felügyeletet lehetővé teszi.



Más képességeiben, tehát, a 800 MHz FSB-ben, a Serial-ATA RAID csatolókban, és az alaplapra integrált LAN, USB2.0 valamint 6 csatornás hangkártyában a chipkészletek jellemzői megegyeznek. Így abban az ígéretben is, hogy gondmentesen le lehet majd cserélni a processzorokat, amint az Intel Prescott CPU-i a boltokba kerülnek.

A Gamer megjelenésére ez az áldatlan állapot bizonyosan meg fog változni, hiszen a május 20-ára beharangozott bejelentés után már folyamatosan megvásárolható lesz Európában is az új lapkára épült alaplapok egész családja, amelyet mellesleg néhány élelmes nagykereskedő már most is szerepeltet kínálatában.





NEC LCD MEGJELENÍTŐK. Botorság lenne egyszerűen monitornak titulálni a NEC két új LCD megjelenítőjét, hiszen az LCD-3000BK és az LCD-4000BK típusjelzést viselő 30", illetve 40" képátlóval bíró, 16:9 képarányú LCD monitor képességei nem csak a számítógépes igények kiszolgálását teszik lehetővé. Méretükből adódóan ugyanis a készülékek kanapé-távolságból is élvezhető képet biztosítanak, és a VGA, valamint DVI csatlakozók mellett DVD lejátszó, műholdvevő, vagy épp TV tuner képének fogadására alkalmas kompozit, S-Video és RGB csatlakozót is kínálnak.

A TV jellegű felhasználást segíti elő az is, hogy mindkét megjelenítő mellé lehet a kávára felcsatolható Onkyo hangszórókat is rendelni, valamint az a tény, hogy a számítógépes felhasználásban 1280x768 felbontásig használható monitorok képe 170 fokos szögből látható, tehát még az oldalt helyet foglaló nézők is tiszta képet kapnak.

Mindkét modell szerepel a Case Hungary, a NEC monitorok Magyar márkaképviseletének választékában.

COOLERMASTER HÁZAK. A hűtőventilátorainak köszönhetően hazánkban már igencsak jól csengő névvel bíró Hongkongi cég termékpalettáján nem csak a processzorventilátor-bemutatónkban ismertetett új modellek tűntek fel, hanem a cég igen széles és roppant designos házválasztékkal rukkolt ki.

A hagyományos vonalvezetésű toronyházak mellett igen figyelemreméltó micro-ATX doboz kínálgatja magát. Ezzel a leginkább az AV erősítőkre emlékeztető megjelenéssel igencsak megkönnyítik azok dolgát, akik saját maguk akarnak PC alapú szórakoztató központot építeni.

A Juventus-Teamhez már megérkeztek az első példányok az ATC-600GX1 típusjelű házakból.

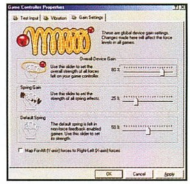


A TOSHIBA RÉGI RUHÁJA. Az a divattervezésben nem újdonság, hogy rendszeresen visszaköszön valamelyik évek, évtizedek óta letűntnek tűnt forma vagy színvilág. Az viszont már korántsem ennyire törvényszerű, bár nem is példa nélkül álló, ha berendezések formatervezésében nyúlnak a régi ötletekhez. A formatervezők a Toshiba legújabb DLP projektorai „ruhájának" alapjait pedig nem kevesebb, mint 80 év távlatából mentették át.

Annak ellenére, hogy a stílusjegyeket az 1920-as évek tervezési irányzata határozta meg, vadítóan csinos dobozokat kaptak, a technológiájuk pedig egyértelműen a XXI. századra jellemző. A külsejükben teljesen azonos D1 és D2 modellek között markáns különbséget gyakorlatilag csak fényerejük jelent: a „kisebb" modell 2000, míg a nagyobb 2500 ANSI Lumen fényerővel vetít. Súlyuk mindössze 2,4 Kg, ami, ha nem is állandó notebook-kiegészítővé, de bőséggel hordozható készülékké teszi az XGA komputeres felbontást is támogató készülékeket.

PIXELVIEW 5000 FELETT. Nem hiszem, hogy nagyon be kellene mutatni a PixelView videokártyáit, melyekből már hazánkba is megérkeztek a legújabb NVIDIA GeForce FX 5200 és FX 5800 processzorra épülő modellek. Az első fecskék mindegyike 128 MB DDR RAM-mal, DVI és TV kimenettel felszerelt verzióban kerül fel a Case Hungary választékába.

TRUST 850F VIBRAFORCE FEEDBACK SIGHT FIGHTER. Az igen hosszú név egy, a játék élvezeti értékét némi vibrálással növelni képes gamepadet takar, amelyet hat felső és két első akciógombja, no meg az elmaradhatatlan Dpad mellett a gyártó egy analóg „gázkarral" és középállású kormánnyal is ellátott.



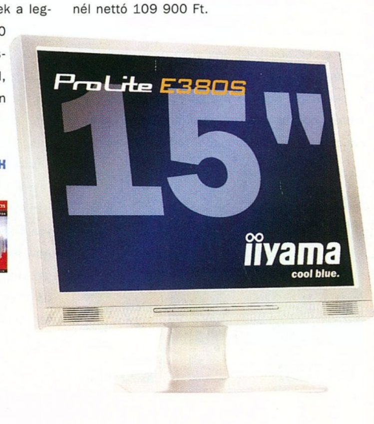


Az USB csatlakozóval a géphez kapcsolható irányító ficergéséről két motor is, arról pedig, hogy még asztal alá rejtett gép esetén is kényelmes hátradőlve lehessen nyomulni, a kábel 2,5 méteres hossza gondoskodik. Üzemmódjai közül pedig a játék függvényében választható ki, hogy gamepadként, kormányként, vagy joystickként küldözgesse a jeleket. A www.multimedia.hu oldalán nettó 6792 Ft-os (bruttó 8 490Ft-os) áron kínálják.

IIYAMA PROLITE E380S. Az iiyama új 15" LCD-jét elsősorban játékra, illetve filmnézéshez ajánlja. Erre utal az elsőként ennél az LCD modellnél feltűnő OPQ mód. Ez a katódsugárcsöves monitorok területén már régóta bevezetett opció, a monitor fényerejét állítja be kép, mozi illetve általános használathoz.

Az LCD monitorok egyik leginkább elhasználódó része a fénycső, melynek fényereje a használat során folyamatosan csökken. Előnyben vannak azok a monitorok, melyeket már gyárilag nagy fényerejű fénycsővel szereltek, mint az E380S, melynek fényereje 380 cd/m2, kontrasztja pedig 450:1, maximális felbontása 1024*768, válaszideje 23 msec. Beépített hangszórókkal és fejhallgató-kimenettel is rendelkezik, de grafikai felhasználás esetén is megállja a helyét, amit a beépített hardveres SRGB és gamma beállítások jeleznek.

Az iiyama ProLite E380s nagykereskedelmi ára a Magyarországi képviselőnél, a Ramiris Rubint Rt.-nél nettó 109 900 Ft.

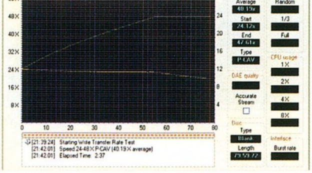




TEAC CD-W552E

> **Info:** Case Hungary **Tel.:** 450-2930

A CD-W552E a TEAC cég legújabb, leggyorsabb CD-RW meghajtója, amelyet minden újdonsült CD-író tulajnak jó szívvel ajánlok. Azonban meglévő (24x-esnél gyorsabb) CD-író birtoklása esetén nem tudnék épeszű indokot találni, miért kellene megvásárolnia bárkinek is. Szívem szerint összesen ennyit írtam volna, de egyrészt ez nem lenne valami szép cikk (még ha a korr. örülne is neki), másrészt igaztalan lennék, ha a TEAC termékén verném el a port az általános piaci pangás felett érzett dühöm okán. Két évvel ezelőtt minden egyes új író megjelenésének külön örültem, hiszen az újabb meghajtók nemcsak számottevő gyorsulást hoztak a CD-égetés míves mesterségébe, hanem jelentős technológiai újítások is színezték az egymással versengő cégek friss termékeit. Manapság kissé kiábrándultan figyelem az újabb termékek technikai specifikációit. Mint minden mostanában megjelenő új CD-RW meghajtón, a CD-W552E-n is egyértelműen látszik a tehetetlen, újdonságot felmutatni nem tudó gyártók kétségbeesett próbálkozása, ahogy apró lépésekkel próbálnak feljebb és feljebb araszolni az amúgy is végsőkig kitolt sebességi paraméterekkel. Mindezt csak azért, hogy újabb számokat szitázhassanak a meghajtók elejére. Valójában szinte semmilyen – szignifikáns – sebességbeli javulást nem tapasztalunk. Kemény szavak, de sajnos ez a helyzet. Tény, hogy mindig is kevés olyan gyártó volt, amely érdemleges, említésre méltó technológiai újításokat tudott felvonultatni, és a TEAC egyébként sem tartozott - ilyen értelemben - a nagy úttörők közé. Végtelenül stabil, megbízható termékek fémjelezték a cég nevét, CD-írói soha nem tartoztak – sebességük alapján – az élbolyba. Élettartamuk és írási minőségük alapján viszont egyértelműen kiérdemelték, hogy a Yamaha és a Plextor mellett az ő nevük is ott legyen a dobogón. Manapság azonban kevés, ha egy új CD-író mindössze annyit tud felmutatni, hogy pár százalékkal gyorsabb (papíron), mint elődei. Ez önmagában nem elegendő ahhoz, hogy legyen – valós – értelme lecserélni a meglévő CD-írónkat. A CD-W552E ilyen szempontok alapján bizony nem túl sokat (igazából semmit sem, jaj!) ad a TEAC korábbi CD-írójához hasonlítva. Örökös vesszőparipám, de ha megnézzük, hogy a Plextor milyen újításokkal (VariRec, Gigarec stb.) próbálkozik az új, 52x-es írójában, akkor látható lesz, mit hiányolok. Hangsúlyozom: a TEAC CD-W552E nagyon jó író. Kicsivel sebesebb, mint például a TEAC CD-W540E, de a legtöbb lemezt – minőségi korlátok miatt – alig gyorsabban írja meg! Egyetlen különbség a két író között, hogy a CD-W552E már P-CAV módban dolgozik, ami elvileg jobb írási minőséget garantál, mint a szakaszosan sebességet váltó Z-CVL módban író 40x-es TEAC. Szerencsére a 40x-es modell bosszantó hibáját – néhány alaplapi chipkészlettel nem tud hibátlanul együttműködni UDMA2 módban, kizárólag Multi-Word DMA2-őn megy tökéletesen – az 52x-es író nem „örökölte át", ez hatalmas piros pontot jelent részemről. Aztán itt véget is ér a lista, egyszerűen nem tudok más pozitívumot felhozni. Ez javarészt ugyan a régebbi író érdeme (írási minőségben, megbízhatóságban körülbelül egy szinten állnak), másrészt általában a TEAC termékek jó minőségét jellemzi, de mindenképpen rámutat, mennyire hiányzik az innováció ebből az íróból. Mint említettem, ha két-három évesnél öregebb CD-íróval rendelkezik valaki, akkor jó vásár lehet, de ha ennél újabb, jól működő CD-író tulajdonosa vagy, és nincs szükséged a Mt.Rainier támogatásra, akkor egyelőre nem tudnám megindokolni a csere szükségességét.



A CD-W552E elvileg 52x-es végsebességét nem tudtam kiaknázni egyetlen jelenleg kapható CD-R lemezzel sem, még a Taiyo Yuden által gyártott Plextor CD-R lemezeket is „csak" 48x-os tempóval égette. A többi gyártó 48x-os sebességre dedikált korongjait általában 40x-esen, elvétve 48x-osan írta – ez nem egyértelműen az író hiányossága, mert tapasztalataim szerint ezek a lemezek még mindig nem érettek ilyen tempójú írásra. Tény azonban, hogy ez a piciny sebességi előny megint csak azt mutatja, hogy előrelépés igazából nem történt, 10-15 másodperc miatt senki nem fog új írót vásárolni (talán még a fanatikusok se). A CD-író legalacsonyabb írási sebessége CD-R lemezek esetén egyébként 4x-es, tehát a szokásos tendenciát követi, ráadásul az Audio CD lemezek írásához nem nyújt olyan extra szolgáltatást, mint a Yamaha Audio Master vagy a Plextor VariRec. A TEAC CD-W552E-vel 4x-esen írt zenei lemezek ettől függetlenül kiválóan muzsikáltak (hehe) az asztali lejátszókban, és a 8x-os tempóval készült VCD és SVCD lemezekkel sem volt gond. A megfelelő lemez esetén átlagosan 40x-es sebességű írás, a 90/99-es lemezek kiváló kezelése, a jó terméktámogatás (a TEAC írókhoz gyakran jelennek meg firmware frissítések) és a dobozos verzió korrekt felszerelése (Nero és NeroVision eXpress jár hozzá, kábelek, csavarok, valamint a szokásos ajándék CD-R lemez – sajnos UltraSpeed 24x-es RW lemez nincs a csomagban!) összességében jó vételnek minősíti. A szoftvertámogatással sincs gond, minden népszerű program újabb változata felismerte, és hiba nélkül együttműködött vele. A TEAC CD-W552E amolyan „jó munkásember" módjára, hiba nélkül elvégzi a rábízott munkát, újdonságot azonban nem várhatunk tőle (de kellemetlen meglepetést sem tartogat). ■ **PPÉTER**

ÉRTÉKELÉS

ELŐNYÖK: jó minőségben ír, jól írja/olvassa a 90/99-es lemezeket, jó terméktámogatás **HÁTRÁNYOK:** semmi újdonság, jelentéktelen sebességnövekedés

8

Küldj üzenetet a Gamer Magazin SMS-falára!

Beindítottuk új szolgáltatásunkat, az SMS-üzenőfalat! Kérdezz a szerkesztőktől vagy a cikkíróktól! Elakadtál valamelyik játékban? Nem megy az új grafikus kártyád? Kérj segítséget az üzenőfal segítségével! LAN-partyra keresel játékostársakat Ózdon? Scene bulit szervezel Kecskeméten? A Gamer Magazin SMS-üzenőfala erre is lehetőséget nyújt! Az üzeneteket a Gamer munkatársai természetesen folyamatosan szemmel tartják, de az is meglehet, hogy valamelyik olvasónktól hamarabb kapsz a választ a kérdésedre!

Az üzenőfal elérhető a Gamer Online-on keresztül (www.gameronline.hu), és az adott havi termés teljes egészében felkerül a Gamer Magazin CD-mellékletére is (ahol lehet, ott a válaszokkal együtt!). A leginkább közérdeklődésre számot tartó – játékprogramokkal kapcsolatos – kérdésekre az újság Mentőöv rovatában személyesen válaszolunk!

Fontos! Ha gyors segítséget szeretnél kapni, akkor mindenképpen írd bele az SMS-be a telefonszámodat és a nevedet, ugyanis ezeket a személyes információkat (telefonszám, előfizető neve) nem kapjuk meg a szolgáltatótól!

Hogyan is? Az üzenetet a következőképpen tudod feladni az SMS-falra: az üzenetet a GAM szócskával (lehetőleg csupa nagybetűkkel), majd egy szóközzel kell kezdeni. Ez után jöhet az általad feladni kívánt szöveg! A telefonszám, ahova üzenhetsz: 06-20-9000-628. A sikeres feladásról értesítést kapsz!

A Gamer Magazin üzenőfalára küldött SMS természetesen NEM emelt díjas! Annyiba kerül, amennyit a szolgáltatód egyébként is számláz a rendes SMS-ekért!!!

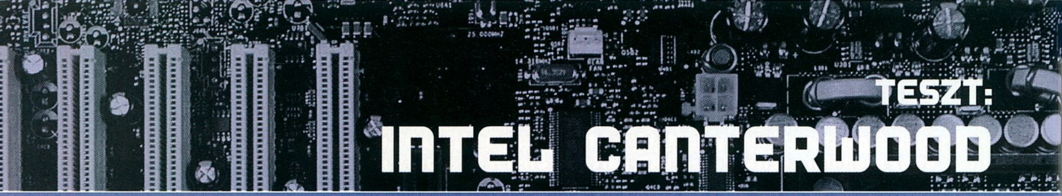
LÉGY OTT...



te is az SMS falon!

Figyelem! A szerkesztők fenntartják maguknak azt a jogot, hogy az üzenőfalról kimoderálják az oda nem illő üzeneteket: pl. a kereskedelmi jellegű szövegeket (XY boltban RAM akció stb.) és a vulgáris, rasszista vagy sértő megjegyzéseket.

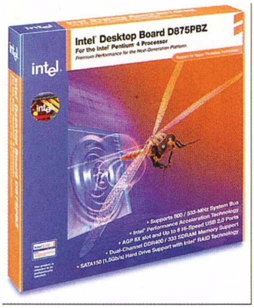
Remélhetően sokan igénybe fogjátok venni ezt az új lehetőséget! A szolgáltatással kapcsolatos ötleteket természetesen szívesen vesszük! gamermagazin@ipma.hu



TESZT: INTEL CANTERWOOD

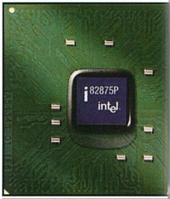
> Info: Elbatex-Hun (Kingston HyperX 3500) (Albatron PX845PEV-800) **Tel.:** 327-4585

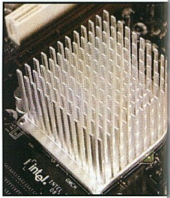
AZ ALAPLAP JELENTŐSÉGE. Számítógép vásárlása előtt az újságokban hirdetett kész konfigurációk átnézése során gyakran találkozhatunk azzal a jelenséggel, miszerint egy-egy személyi számítógép jellemzésekor a gépben található processzor típusa és sebessége kiemelt szerepet kap, míg sok esetben az alaplapról (különös tekintettel az alaplapi chipkészletre) semmi hasznos információt nem látunk. Tény, hogy a számítógépes konfigurációk egyik legfontosabb ismérve a mikroprocesszor, azonban badarság lenne csak és kizárólag ez alapján dönteni. Bár az informatikai eszközök értékvesztése észvesztően gyors, és ennek köszönhetően igazából senki nem reménykedhet abban, hogy újonnan vásárolt számítógépe sokáig idő- és értékálló marad, ettől függetlenül (vagy épp ezért) érdemes olyan alaplapot választani, amely (szigorúan viszonylagosan) hosszú távon rugalmas bővíthetőséggel kecsegtet. Ajánlott olyan alaplapot vásárolni, amely nem csupán a jelenleg kapható (vagy elérhető árú) processzorokat támogatja, hanem a jövőben megjelenő (vagy olcsóbbá váló) CPU-kat is képes lesz meghajtani és kiszolgálni. Elcsépelt, de helytálló hasonlat, miszerint Trabant kasztniban, Wartburg futóművel a Porsche motor nem muzsikál jól – tehát próbáljunk meg olyan alaplapot beszerezni, amelyik még jó ideig bővíthető lesz, aktívan támogatja a legújabb processzorokat és memóriaszabványokat is. Még abban az esetben is csak ilyet szabad vásárolni, ha az adott pillanatban nincs keretünk a kinézett alaplap által támogatott leggyorsabb processzor és memória megvételére (ezek utóbb is cserélhetők, vélhetően kevesebb ráfordítással, mintha az egész gépet kellene újraépítenünk).



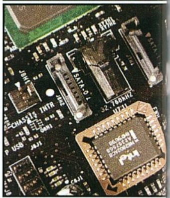
INTEL(LIGENS) VÁLASZTÁS? Azok a felhasználók, akik az Intel platformot részesítik előnyben, mostanában nem panaszkodhatnak, hiszen a Pentium4-es processzorokhoz való új alaplapok többsége minden bizonnyal legalább 3 GHz-ig kompatibilis lesz az 533 MHz-es FSB-t (Front Side Bus) támogató Intel processzorokkal. Azonban be kell vallanunk, hogy az utóbbi egy-másfél évben az órajelemelésből fakadó szükségszerű (de semmiképp nem az órajel emelésével egyenes arányban mutatkozó) változásokon kívül jelentősebb teljesítménybeli növekedést, áttörést nem könyvelhettünk el, ha az Intel lapkakészletei közül választottunk újabb gép építésekor. Mert mit is kaptunk valójában az újabb lapkakészletektől az elmúlt időszakban? Az 533 MHz-es FSB vajmi kevés előnyt tudott felmutatni a 400-assal szemben, a RAMBUS memóriát támogató rendszerek 1066-os memóriái sem hoztak számottevő változást a 800-asokkal összehasonlítva (ettől eltekintve az RAMBUS alapú Pentium4-es rendszerek bizonyos szempontból a mai napig az élen vannak teljesítményük alapján). Sokak örömére az Intel végre-valahára ugyan szakított a kizárólagos RAMBUS támogatással, és megjelentek azok a chipkészletei, amelyek a sokkal olcsóbb (és immáron kellően gyors) DDR memóriákkal működnek együtt. Érdekes módon a konkurens chipkészleteket gyártó cégek (VIA, SiS) megoldásai valahogy mindig egy-egy lépéssel az Intel előtt jártak, legalábbis a támogatott memóriasebességek és egyéb fontos képességek (például a 8x-os AGP, kétcsatornás DDR memóriakezelés) tekintetében, az árakról nem is beszélve (az ugyanolyan processzorokat támogató SiS lapkakészletes alaplap sokszor a felébe kerül Intel lapkával vezérelthez képest). „Intel processzorhoz Intel chipkészlet való" – tartja az ismeretlen, elvakult Intel fanatikustól származó mondás, talán nem is alaptalanul. El kell ismerni, az Intel processzorai általában jó teljesítménnyel és kimagasló stabilitással hálálják meg, ha közvetlen rokonságból származó lapkakészlet hajtja őket. Természetesen ez nem azt jelenti, hogy minden Intel chipkészlet ennyire jó lenne. Inkább úgy lehetne meghatározni, hogy minden processzorcsaládhoz tartozik egy-egy legendásan jó adottságú Intel lapkakészlet: a Pentium MMX korszakban a TX-es, a Pentium II és Pentium3 idején a BX-es alaplapok váltak a felhasználók kedvenceivé – a titkuk a hosszú időtállóságban és a végtelen nyúzhatóságban, stabilitásban rejlett. A Pentium4-korszakban eleddig ilyen lapkakészlet nem jelent meg. Ez nyilván annak tudható be, hogy az elmúlt időszakban számos olyan változás történt, amelyek miatt mindenképpen újabb lapkakészletek megjelenése volt szükséges (legalábbis ezekkel jobban megmagyarázható, miért is kellett új alaplapot vennünk). Rohanvást érkeztek az újabbnál újabb processzorok és látványos perifériális változások is történtek. Gondoljunk csak bele, a memóriamodulok terén váltottunk a 133-as SDRAM-ról a 266-os, 333-as, majd a 400-as DDR SDRAM-ra (nem szabad megfeledkezni a RAMBUS memóriaszabványról sem), megjelent a 8x-os AGP, az USB2, itt vannak a nyakunkon a HT (Hyper-Threading) technológiát támogató processzorok, a kétcsatornás DDR memóriakezelés és a Serial ATA - zajlott és zajlik élet, amivel lépést kell (?) tartanunk.

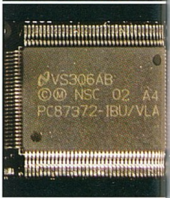
A RAMBUS memóriát előnyben részesítő felhasználók talán megkapták a maguk kis mindenesét az Intel i850E lapkakészlettel (bár kérdéses, hogy az 533-as Pentium4 processzorok után lesz-e élet a RAMBUS platformon). A DDR333 (nem hivatalosan 400) memóriával szerelt, 533-as FSB-vel futó rendszerekben az i845PE brillírozhat, különösen azok után, hogy BIOS-frissítéssel a 800-as FSB-vel futó Pentium4 processzorok támogatására is rá lehet venni az ilyen alaplapokat (gyártótól függ, hogy az i845PE-re épített alaplaphoz van, vagy

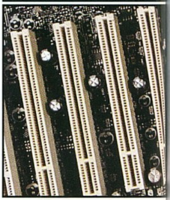


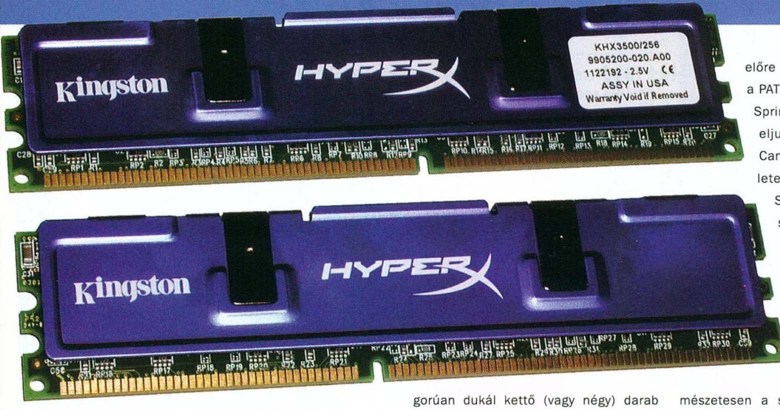






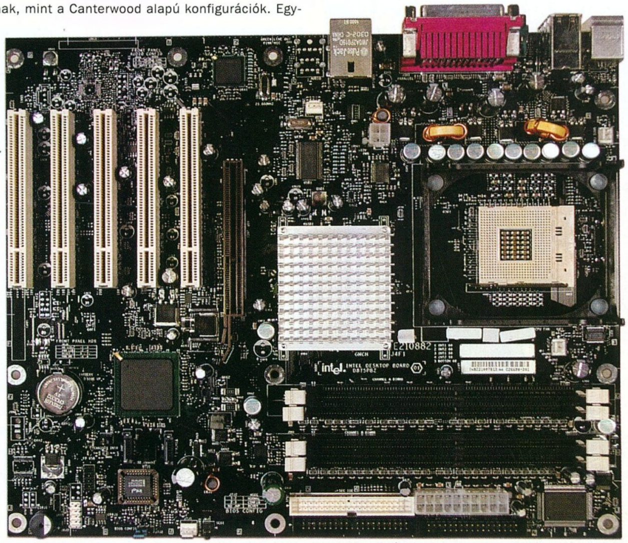


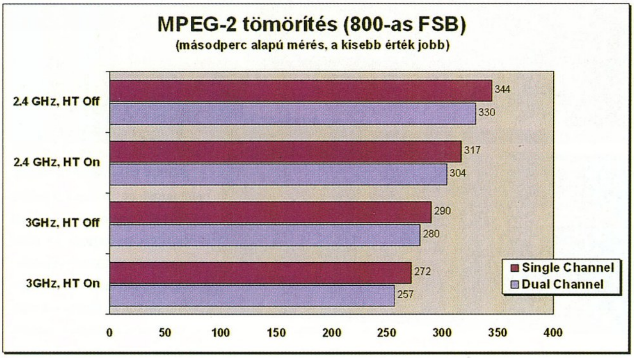




lesz-e ilyen frissítés). A kimondottan kétcsatornás (de hivatalosan csak 266-os) DDR kezeléssel és HT (Hyper-Threading) támogatással bíró Intel E7205 (Granite Bay) lapkakészlet ígéretesnek, de amolyan rosszul időzített öszvérnek számít. Ugyanis viszonylagos újdonsága miatt nagyon drága, de igazából esélytelen, ha a hozzá képest gyorsan piacra dobott Canterwood képességeivel kell összemérnünk. Summa summarum, a Pentium3 idején hódított BX lapkakészlethez hasonlítható, minden tekintetben vonzó Intel chipkészlet mostanáig még nem jelent meg a Pentium4 processzorok mellé. Professzionális felhasználás szempontjából vizsgálva az Intel i850-es készletére épülő RAMBUS rendszerek egészen a mai napig nem kaptak olyan vetélytársat, amely miatt érdemes lenne lecserélni őket. Most végre úgy tűnik, hogy a 800 MHz-es FSB, a HT támogatás, a rivális AMD platformon egyes lapkakészletekben már jóval korábban megismert, Intel CPU fronton eddig csak a SiS 655 készlet által felmutatott kétcsatornás DDR400 memóriakezelés és a natív Serial-ATA támogatás együttesen végre olyasmit nyújt, amire érdemes lehet odafigyelni. Ezért is tartottuk fontosnak, hogy az új generációs, 800 MHz-es FSB-vel működő Pentium4 (HT) processzorokhoz tervezett legújabb Intel lapkakészletet saját szemünkkel is megvizsgáljuk, méghozzá a jelenlegi legvadabb Pentium4 processzorral párosítva.

CANTERWOOD, CANTERBE VER? Tekintsük át, mi minden szépet és újat ígér az Intel i875P (Canterwood) alaplapi chipkészlet az elődökhöz képest. Ami a RAMBUS memóriás rendszereknek az i850E volt, az a DDR-es memória alrendszernek az i875P – azaz végre olyan lapkakészlet, amelyik a jelenlegi Pentium4 processzorok számára végre megfelelő dinamikájú memória- és perifériakezelést biztosít a DDR fronton. A lapkakészlet által elérhető páratlan teljesítmény javarészt a kétcsatornás módban kezelt DDR memóriamoduloknak köszönhető, tehát a Canterwood mellé szigorúan dukál kettő (vagy négy) darab egyforma DDR400-as modul, ha ki akarjuk használni az új memória-alrendszer előnyeit. A Canterwood természetesen a legújabb, 800 MHz-es rendszerbusszal működő Pentium4 processzorokat is támogatja a Hyper-Threading technológiával együtt. A lapkakészlet további újítása a PAT (Performance Acceleration Technology), amely a lapkakészlet északi hídjában található további áramkörök jóvoltából a memória-elérést gyorsítja (akár két órajelciklussal). Egyébként ez a PAT egység (pontosabban ennek a hiánya) az egyetlen különbség a most megjelent Canterwood és a kicsit később debütáló i865, azaz Springdale között. A Springdale a Canterwood kistestvére lesz, kikapcsolt PAT egységgel, de minden másban megegyeznek majd – ha jelentősen olcsóbb lesz, akkor a PAT hiánya ellenére az i865 lapkakészletre épülő termékek jobb ár/teljesítménymutatóval bírhatnak, mint a Canterwood alapú konfigurációk. Egyelőre persze nem tudhatjuk, mit jelent a PAT hiánya, de bízzunk benne, hogy a Springdale alapú alaplapok is hamar eljutnak a szerkesztőségünkbe. A Canterwood és Springdale lapkakészletek másik nagy dobása a natív Serial-ATA támogatás. Eleddig külső gyártók SATA vezérlőit kellett az alaplapokra integrálni, hogy Serial-ATA-merevlemezek kezelésére alkalmas alaplapok készülhessenek, a Canterwood az első olyan Intel lapkakészlet, amelyikben beépített SATA RAID támogatás található. Természetesen a szokásos Parallel ATA vezérlő is megtalálható a chipkészlet repertoárjában, ennek köszönhetően az i875 (és i865) lapkára épülő alaplapok nincsenek már az eddigi 4 darab ATA eszköz korlátjai közé szorítva (más kérdés, hogy mennyibe kerülnek jelenleg a SATA merevlemezek). További finomság az Intel CSA (Communication Streaming Architecture), amely kimondottan nagy sávszélességű (Gigabit ethernet alapú) hálózati kapcsolatok kezelését optimalizálja – a Canterwood alaplapok többsége ennek demonstrációjaként integrált 1000-as hálózati kártyával készül, ami persze tovább emeli a kezdetben amúgy sem alacsony fogyasztói árat. Mindent összevetve az i875 nagyon erős konfigurációnak ígérkezik, végre olyan teljesítményű memória-alrendszert és perifériamenedzsmentet mutat fel, amely a legújabb, éhes Pentium4 processzorokat is képes optimálisan kiszolgálni.

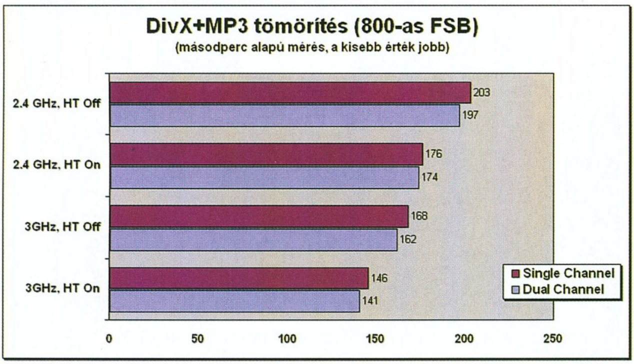


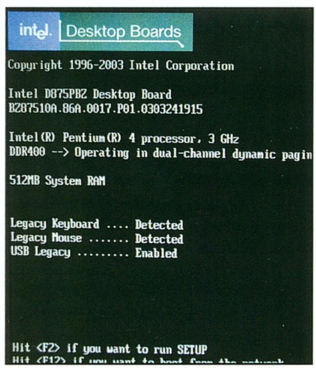


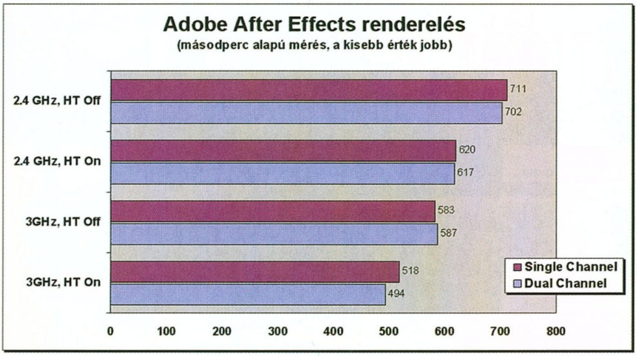


A TESZT. A teszt során az Intel magyarországi marketingképviseletét ellátó MMD Hungarytől kapott alaplapot és processzort használtuk. Az Intel D875PBZ (Bonanza) alaplap a Canterwood lapkakészlet teljes tudását felvillantó példány az Intel alaplapjaira jellemző igényes és robosztus kivitelezésben. A processzor egy szorzózár nélküli Intel Pentium4 3.0C (a C betű jelöli a 800 MHz-es rendszerbuszt és a HT támogatást), amelyre a teszt kedvéért a kicsit hangos, ámbár jól működő Glacialtech Igloo 4310 Pro hűtőt applikáltuk. A memóriakonfiguráció két darab 256 MB-os Kingston HyperX PC3500-as DDR modulból állt, amelyeket az Elbatextől kaptunk a teszteléshez. A rendszerhez tartozott még egy MSI GF4Ti4600-as videokártya, egy 7200-as fordulatszámú, 80 GB-os Maxtor merevlemez, egy SBLive! 5.1 hangkártya és a szokásos apróságok (kábelek, CD/DVD meghajtók és a beviteli eszközök). A teszt során nem futtattunk a videokártyatesztek során megszokott 3D-s tesztprogramokat és játékokat sem. Úgy gondoltuk, hogy a vizsgált (alaplap + processzor + memória) konfiguráció várható fogyasztói ára nem kimondottan a játékosok rétegét célozza meg, ezért a teszt során olyan körülmények között vizsgáltuk meg a rendszer teljesítményét, amely a komolyabb felhasználói szegmens által támasztott igényeket tükrözi. A tesztsorozatot kimondottan a videó- és hangtömörítésre, feldolgozásra építettük, ezek a munkafolyamatok ugyanis nagyságrenddel jobban terhelik a gépet, mint a szintetikus tesztprogramok és a 3D-s játékok képkocka/másodperben magadott mérési eredményei. Ezáltal ezek a mérések sokkal valóságosabb képet adnak a konfiguráció teljesítményéről. Emellett természetesen néhány szintetikus mérést is elvégeztünk a teljesebb összképre törekedve. A teszt első harmadában MPEG-2 forrásból kódoltunk át MPEG-4 (DivX) formátumba egy videót (VirtualDub programmal), miközben a filmhez tartozó tömörítetlen hangállományból MP3 készült, a második lépcsőben MPEG-2 videót készítettünk MPEG-2 forrásból (Cinema Craft Encoder programmal), majd a harmadik fázisban egy tömörítetlen AVI állományt rengeteg látványos (és kimondottan számításigényes) effektussal számoltattunk ki az Adobe After Effects programon belül. Összehasonlításképpen ugyanezeket a teszteket lefuttattuk egy Albatron PX845PEV-800 alaplappal is, minden lehetséges kombinációt kipróbálva (3 és 2,4 GHz-en, ki-bekapcsolt HT-val, az Intel alaplapban két- és egycsatornás memóriakezeléssel egyaránt). Mindezt azért, hogy tisztán lássuk, mit jelentenek, mit számítanak az egyes komponensek (órajel, HT, memóriakezelés) az összteljesítményen belül, különös tekintettel arra, hogy mit nyújthat az új rendszer a jelenleg jó teljesítményűnek számító 2,4 GHz-es Pentium4 konfigurációhoz képest.

EREDMÉNYEK. A teszt alapján egyértelműen kiderült, hogy a Canterwood valóban nagy dobás – de csak abban az esetben, ha megfelelő memóriákkal és egyéb (kellően gyors) komponensekkel vesszük körül. A számadatok önmagukért beszélnek: ha magas számítási igényű, multimédiás, fejlesztői, grafikus munkára (is) használni szeretnénk jövőbeni gépünket, az i875 nagyon jó (ha nem a legjobb) választás lesz. Amit a számok, grafikonok nem mondanak el: a Canterwood alaplapra telepített rendszer igen gördülékeny, gyors környezetet teremt a nagy CPU-terheléssel dolgozó alkalmazások számára. Öröm volt dolgozni vele! A Hyper-Threading és a kétcsatornás memóriakezelés együttesen olyan







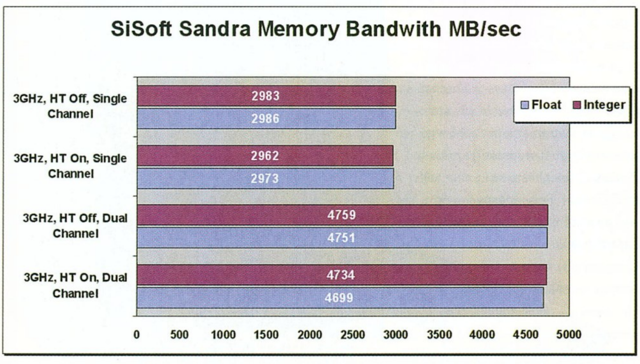
többletet adtak, hogy a meglévő (2,4 GHz-es, i845PE alapú, tehát nem kis teljesítményű) Pentium4 rendszerünk már-már lassúnak tűnik a tesztgéphez mérten. Párhuzamosan indított számítási műveletek esetén is nyugodtan lehetett interneten böngészni, CD-t és DVD-t írni, a mindennapi tevékenységek során sok esetben csak a merevlemez fizikai képességei szabták meg a határt, hogy mi mindenre használhattuk a gépet egy időben. Akadozó egérmutató, meg-megálló rendszer egyetlenegyszer sem bosszantott minket. Talán nem túlzás azt állítani, hogy a Canterwood (és különösen a Springdale!) a BX-hez hasonlatos sikerre számíthat – hacsak az Intel közeljövőben megjelenő processzorai nem kapnak új tokozást (pedig kapnak, a Socket T-t, 2004 tavaszán – a szerk.). Az i875 már-már tökéletes lapkakészlet. Alacsony CPU-terheléssel valósítja meg a lemezes perifériák elérését, támogatja a SATA eszközöket, a RAMBUS-os konfigurációkat megszégyenítő memóriakezelése végre alternatívát jelent az RDRAM teljesítményével megrekedt profi felhasználóknak – de mindezt egyelőre csak igen húzós áron vehetjük birtokba. A játékosok, szűkebb anyagi kerettel rendelkező felhasználók nagy reménnyel nézhetnek a Springdale felé – nem tudni még, hogy PAT hiánya mennyiben veti vissza lapkakészlet összteljesítményét, de ahogy mondani szokás: a remény hal meg utoljára! A 3 GHz-es Pentium4 processzor is igazán kitett magáért – a virtuális második processzormagnak köszönhetően a több szálon futó alkalmazások új erőre kaptak a jelenlegi Pentium4 rendszereken tapasztalt eredményekhez képest. A fogyasztói ár természetesen a processzor esetében is riasztó (most még), de szerencsére hamarosan jönnek az alacsonyabb órajelen dolgozó, 800-as rendszerbuszú, HT-s Pentium4 processzorok is, amelyek a 3 GHz-es csúcsmodellhez hasonlóan sokkal jobban teljesítenek majd, mint azonos sebességű, de HT nélküli, jelenleg kapható társaik. ■ **PPÉTER**

ÉRTÉKELÉS

ELŐNYÖK: rendkívül gazdag technológiai újításokban

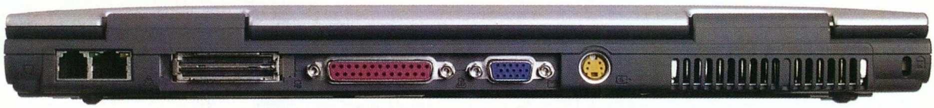
HÁTRÁNYOK: nagyon drága (különösen a processzor)

9



ACER TRAVELMATE 803 LCI

> Info: www.hrp.hu, www.acer.hu Tel.: 452-4666



A TUTITÁRS. Nem sokat kellett várni, hogy az Intel Centrino technológia bejelentése után az első számítógépet „kezünk közé kapjuk". Az pedig külön meglepetést okozott, hogy nem a már megszokott noteszgépes márkák egyike tette tiszteletét nálunk, hanem egy régről ismert, aztán sokáig visszahúzódó, ám most ismét a reflektorfénybe kerülő név, az Acer.

A TravelMate 803 LCi már külsejében is jelzi, hogy érdemes rá odafigyelni. A legfeltűnőbb a finoman ívelt billentyűzet, amely könnyebb, kevésbé fárasztó kéztartást „kényszerít" rá a tíz ujjal gépelőkre (akik csak két ujjal csépelik a gombokat, azoknak igazából ez nem segít, de legalább az vigasztalhatja őket, hogy az ujjuk nem szorul a gombok alá). A gombok alatt fémszínű keret övezi a nagyméretű touchpadet, amelyhez két nagyobb gomb és egy négyirányú görgetőgomb tartozik.

A gép elején lévő sötét plexiborítás egyrészt öltöztet, másrészt az infravörös port ablakát rejti. Az, hogy az infra elöl van, jócskán megkönnyíti a dolgát mindazoknak, akik mobiltelefonnal, PDA-val, és megnehezíti azokét, akik másik noteszgéppel, vagy mondjuk nyomtatóval szeretnének kapcsolatot létesíteni.

Kívülről csak a Centrinós matrica jelzi, hogy a belseje is izgalmas megoldásokat rejt. Az Intel legújabb 1,6 GHz-es, kifejezetten mobilgépekbe szánt processzorát 1 Mbyte L2 cache támogatja, többek között ennek és a 400 MHz-es PSB órajelnek is köszönheti, hogy a teljesítménye nem marad el a 2 GHz-es asztali processzorétól. Ehhez illeszkedik az 512 Mbyte DDR RAM, valamint az ATi Radeon 9000-es grafikus chip, amely 4x-es AGP buszon kapja az adatokat, és 64 Mbyte-nyi DDR memóriával gazdálkodik. A saját 15 collos, 1400x1050 képpontos TFT képernyő mellett lehet külső monitort vagy tévét is használni megjelenítőként, akár egyszerre kettőt is, így nyugodtan lehet folytatni a szörfözést a neten, miközben a gyerek kedvenc filmjét játsszuk le a tévé-kimeneten (természetesen a MacroVision védelem hatástalanítása után...).

A Centrino-csapat következő eleme az Intel 855PM chipkészlet, amely a processzor Enhanced Intel Speedstep technológiája mellett jócskán kiveszi a részét az energiatakarékos üzemelés elérésében, valamint a drótnélküli hálózati csatoló, amely irodán belül is nagy szabadságot tesz lehetővé.

A vékony felépítés ellenére minden fontos csatlakozási lehetőség megtalálható benne, így egy Type II-es PC Card foglalat, 4 USB 2.0-ás, 1 IEEE-1394-es, egy párhuzamos és egy 100 Mbites Ethernetcsatoló. Optikai meghajtóként egy QSI gyártmányú CD-RW/DVD kombó található benne Acer Mediabay nevű foglalatban. Ennek előnye, hogy a meghajtót akár menet közben is lehet cserélni, igaz, nem nagyon van mire, a mostani eszközt legfeljebb egy DVD-író tudná überelni.

Különleges elem a PC Card foglalat alatt található SmartCard nyílás. A géphez két chipkártyát mellékelnek, melyek segítségével könnyen és biztonságosan lehet szabályozni a számítógépben tárolt adatokhoz való hozzáférést. A védekezés többszintű lehet, az egyszerű file-titkosítástól egészen a kódkártyás-jelszavas rendszerindításig, a felhasználó igényeitől függően. Még a magára hagyott gépen elinduló képernyővédő jelszavához is lehet kódkártyát társítani. Ennek köszönhetően a többfelhasználós noteszgépben is biztonságosan lehet tárolni bizalmas adatokat, így pl. bátran át lehet adni a gépet mondjuk a rendszergazdának frissítésre, telepítésre stb., nem kell attól tartani, hogy másnap már a cég bankszámláján fog az illető garázdálkodni.



A TravelMate minden teljesítménye lenyűgöző. Igaz, itt a kollégák kicsit fanyalogtak a 3DMark 2001 7358-as értéke miatt, de mikor elárultam, hogy noteszgépről van szó, már másképp néztek rá. A PC Mark 2002-ben 5258 CPU pontot és 4901 Memory pontot produkált, ami szintén kellemes a kategóriájában. A legmeglepőbb azonban a 285 perces, vagyis majdnem 6 órás akkumulátoros üzem, ami ugyan nem példa nélküli, de az a gép, amelyik hasonlóra volt képes, teljesítményben jócskán elmaradt a TravelMate-től. Minderre a gép nem üresjáratban, hanem átlagos terhelés mellett képes, így már hosszabb utazások alatt is lehet hasznosan tölteni az időt (vagy akár DVD-t, DivX-et nézni :).

Mindezért persze mélyen kell a zsebünkbe nyúlni, hja kérem, a minőségnek ára van. A 330x272x30 mm méretű, 2,7 kg tömegű gépért 1,6 GHz-es processzorral szerelve bruttó 756125 Ft-ot, 1,3 GHz-essel 562375 Ft-ot kell lerakni. A tesztelt gépet a HRP bocsátotta rendelkezésünkre. ■ Nagy Zoltán

ATI RADEON 9700 PRO
ALL-IN-WONDER



> Info: Juventus-Team **Tel.:** 469-5847

Olvasóink körülbelül egy évvel ezelőtt olvashatták a VIVO képességekkel megáldott GeForce4 Ti4600-as kártyákról szóló cikkünket, amelyben az akkori csúcs 3D-s kártyák multimédiás képességekkel felvértezett változatait vizsgáltuk meg – szigorúan nem a 3D-s teljesítmény, hanem a képminőség, a TV-kimenet és videobemenet színvonalát szem előtt tartva. Azóta változott a világ. A 3D-s versenyben az ATi némileg elhúzott, hiszen 9700 PRO chippel szerelt kártyáik jelentősen életképesebbnek bizonyulnak ilyen szempontból, mint az NVIDIA jelenlegi GeForce FX sorozata. Az ATi azonban már korábban is széles rajongótábort tudhatott magáénak, hiszen kártyáinak fantasztikus képminősége a Matrox termékeihez hasonlatosan sok felhasználót hódított el a 3D-ben ugyan gyorsabb, de minden másban kissé elmaradott konkurenciától. Különösen az All-In-Wonder kategória lógott ki a sorból, mert a videobemenet mellett még beépített TV tuner is került az AIW sorozat minden darabjára. A menetrend szerint minden csúcskategóriás ATi chip előbb-utóbb megkapta a maga AIW változatú kártyáját – nincs ez másként a 9700 Pro maggal sem. A 9700 Pro chip 3D-s teljesítményét és képminőségét hozzáértő kollégáim már kitárgyalták, így szeretnék kimondottan a multimédiás képességekre koncentrálni. Természetesen a végső verdikt kimondásakor nem hanyagolható el a tény, hogy a kártya ráadásul a jelenlegi leggyorsabb 3D megoldásnak számít ebben a piaci szegmensben (az NVIDIA GeForce FX csak bizonyos beállításokkal tekinthető gyorsabbnak), ezért magas árszintje kétszeresen (ha újdonságát is belekalkuláljuk, akkor háromszorosan) is indokoltnak mondható. A HIS Excalibur Radeon All-In-Wonder 9700 Pro kártya ugyanis nem olcsó mulatság, ezt előre le kell szögeznem, mint ahogyan azt is, hogy ennek ellenére minden egyes forintért cserébe olyan minőségű szolgáltatást nyújt, ami ma páratlannak minősül! A kártya nem BBA (Built By ATi), hanem „csak" PBA (Powered By ATi) tehát nem eredeti ATi gyártmány, de ennek ellenére a kiszerelése és a mellékelt kiegészítők minősége teljes mértékben a BBA ATi kártyák szintjén áll. A doboza kultúrált, belül maga a Kánaán fogadja a lelkes vásárlót: szépen összehurkolt, jó minőségű kábelek, távirányító, részletes (többnyelvű) kézikönyv és a vadító pirosban pompázó AIW kártya található benne. A kártya teljes mértékben az ATi által elvárt 9700 Pro referenciaértékek szerint működik, tehát a külső gyártókra jellemző – általában lefelé tendáló – órajel-változtatás jelen esetben nincs, így a 3D-re kihegyezett felhasználáson sem eshet csorba. A 8x-os AGP átvitelt támogató kártya 128 MB-nyi DDR memóriája is a gyári 9700 Pro értéken ketyeg, így elmondhatjuk, hogy ezzel a kártyával véget ért az a hagyomány, miszerint az AIW változatok mindig kicsit lassabbak voltak a „sima" változatoknál. A 125 csatornás TV tuner a különálló TV-kártyák teljes luxusával ajándékoz meg, a mellékelt szoftver szerény véleményem szerint az ATi AIW történelmében végre-valahára először úgy működik, ahogy kell. Nagy meglepetésemre minden csatornát egyből megtalált – a kábeltévés szolgáltatóm által felállított „fantasztikus" rendszerben erre eddig egy kártya sem volt képes utólagos finomhangolás és hajhullásos idegeskedés nélkül. Nagy szerencse, hogy a legújabb Catalyst vezérlőprogramok mostanra kinőtték a kezdeti gyerekbetegségeiket, így a driver, valamint a kártyával együtt települő lejátszó program – először életemben – szintén 100%-os volt. Most már senki ne merje az ATi kártyák első számú bajaként a rossz vezérlőprogramokat említeni! A rendszer működése ugyanis egyszerűen tökéletes volt annak ellenére, hogy az AIW tesztelése ellenére nem telepítettem újra az XP-t, hanem egy GF4 Ti4600 VIVO uninstallja után pakoltam bele az új jövevényt. A VIVO képességekkel megáldott NIVIDIA kártyák tesztelésekor említettem, hogy bizonyos TV chipek használatával már ezek a kártyák is kitűnő TV-képet, illetve bemeneti videojelet produkáltak – az AIW 9700 Pro hasonlóan jó (ha nem jobb) TV képpel rendelkezik. Ezzel a kártyával bármilyen High-end televíziót nyugodt szívvel meg lehet hajtani, a videobemenete teljes mértékben alkalmas a házi videók, de gyakorlatilag analóg forrás esetén akár félprofi felvételek digitalizálására, feldolgozására is. A DVD-Video, MPEG-2 és MPEG-4 állományok lejátszásához minden létező hardveres gyorsítást és képjavító technikát felhasznál, a PC-t teljes értékű házimozi központtá változtatja – a fanyalgóknak üzenem, hogy igen kevés (és csak nagyon drága) asztali lejátszót láttam, amelynek a képe ilyen jól mutatott nagy televízión és kivetítőn. A kártya a mellékelt szoftverek segítségével ugyan alkalmas MPEG-1 és MPEG-2 állományok közvetlen felvételére, ezt azonban személy szerint nem kedvelem (ennek a megvalósítása nagyrészt még mindig szoftveresen terheli is a CPU-t rendesen). Sokkal jobb eredményt érhetünk el, ha első lépésben valami kevésbé tömörített formában digitalizálunk, majd szoftveresen tömörítjük át az anyagot VCD/SVCD/DVD formába. A HIS Excalibur 9700 Pro AIW kártya nem az átlagos PC-felhasználó pénztárcájához való – most még. A HIS kínál a 9000-as sorozatból is AIW változatot. A multimédiás képességek terén a két kártya valószínűleg megegyezik – de ha valaki játszani is szeretne (nagy felbontásban), és olyan terméket kíván hazavinni, amely az elkövetkezendő egy-két évben minden 3D-s kihívásnak is bizton meg tud felelni, akkor talán érdemes spórolni a 9700 Pro változatra. Engem meggyőzött, és őszintén megmondom: a Ti4600 csak ideiglenesen került vissza a gépembe.

PPéter



ÉRTÉKELÉS ■■■■■■■■■■

Előnyök: 3D-ben és multimédiában a legjobb, elsőrangú körítéssel **Hátrányok:** nagyon drága, nincs kétmonitoros támogatás

10

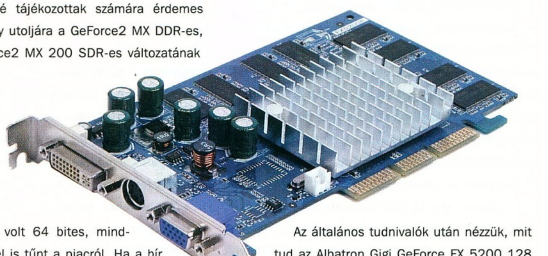


GEFORCE FX 5200/5600

> **Info:** www.albatron.com

Amikor az NVIDIA-t azzal támadták, hogy a GeForce FX sorozat 8 hónapot késett, a cég azzal próbálta elterelni a figyelmet a gyártási nehézségekről, hogy az ATI Technologies-zel ellentétben ők nemcsak egy csúcskártyát, hanem az egész piacot lefedő lapkacsaládot készítettek. Nézzük meg, mit tud a legolcsóbb változat, az NV34 kódnevű GeForce FX 5200.





A cég ezt az ígéretét valóban betartotta, egy-két hónappal az NV30 lapkára épülő GeForce FX 5800 (Ultra) sorozat bejelentése után elkészült a GeForce FX 5200 (NV34) és 5600 (NV31) is. Az NV30 és az NV34 tömeggyártása szinte egyszerre kezdődött, mindkettő az elmúlt pár hétben került nagyobb mennyiségben a boltok polcaira, az 5600-as sorozatra még kicsit várnunk kell.

Két hónappal ezelőtt röviden már olvashattatok a GeForce FX 5200 specifikációiról, de azért nem árt egy kicsit részletesebben is belemélyedni. Az NVIDIA-t rengeteg kritika érte korábban a GeForce4 MX sorozat miatt, amely nevével ellentétben még a GeForce3 sorozat technológiai újításaival (DirectX 8) sem rendelkezett, neve azonban könnyen eladta. Valószínűleg ez is komolyan közrejátszott abban, hogy a cég most éppen ellenkező lépésre szánta el magát: a legújabb vívmányokkal szerelte fel legolcsóbb videokártyáját is, így a pár hónapja még csodaszámba menő DirectX 9-támogatás mindenki számára elérhetővé vált. Ráadásul a gyártó akkor azt ígérte, hogy mindezt már 79 dollárért (~18 000 Forint) megkaphatjuk, ami igen baráti árnak mondható. Az ígéretet egyelőre nem tartották be, legalábbis a nálunk járt 128 MB-os Albatron GeForce FX 5200 ára bruttó 30 000 forint felett volt, ez pedig nagyon sok érte. Az interneten terjedő pletykák szerint a magyarázat a következő: hamarosan felbukkannak a 64 MB memóriával szerelt, 128 helyett 64 bites sávszélességgel rendelkező GeForce FX 5200 változatok is, melyek már tényleg ilyen alacsony áron lesznek beszerezhetők. Kevésbé tájékozottak számára érdemes megemlíteni, hogy utoljára a GeForce2 MX DDR-es, valamint a GeForce2 MX 200 SDR-es változatának memóriavezérlője volt 64 bites, mindkettő rövid úton el is tűnt a piacról. Ha a hír igaz, akkor az NVIDIA marketingesei ismét csúnyán megpróbálják átverni a tömeget, megfelezett memória-sávszélességgel az NV34 még a GeForce 256-osok szintjét sem éri el...

További érdekesség a GeForce FX 5200-zal kapcsolatban, hogy az NVIDIA kénytelen volt belátni: a 0,15 mikronos gyártás a nagyobb magméret és hőtermelés ellenére az alacsonyabb selejtarány miatt még mindig kifizetődőbb, mint a 0,13 mikronos, így ahol az órajel nem annyira fontos, érdemes „visszaállni" a régebbi technológiára.

Ami a lapka „belsejét" illeti, a GeForce FX 5800 (NV30) 125 millió tranzisztora helyett mindössze 45 milliót tartalmaz, így igen szép tőle, hogy ugyanazokat a szolgáltatásokat képes kivitelezni. Pont ennek az óriási csökkenésnek, valamint a megfelezett órajelnek köszönhető az, hogy az 5800 Ultra borzalmas FX Flow hűtésére ezúttal nincs szükség. Az alacsony tranzisztorszámot a feldolgozóegységek megfelezésével, valamint az IntelliSample technológia teljes kiirtásával érték el. Ez utóbbi egyébként rendkívül érzékenyen érinti a termék teljesítményét, ugyanis a gyors Z-puffer ürítés, a dinamikus gammakorrekció, a „tanulékony" trilineáris és anizotropikus szűrés, valamint a memóriavezérlő és a feldolgozó csővezeték között elhelyezkedő, 4:1 arányú veszteségmentes színtömörítő motor is elvész.

Ebből következik egyébként az is, hogy az anizotropikus szűrés és az élsimítás használata – bár elméletileg lehetséges – nem ajánlott, még a régi játékok esetén is élvezhetetlenné teszi a sebességet.

Az általános tudnivalók után nézzük, mit tud az Albatron Gigi GeForce FX 5200 128 MB DDR. A kártya kategóriájához képest nagyon igényes dobozban érkezett, belülről azért lényegesen puritánabbul néz ki. A szokásos meghajtóprogram CD mellett meglepő módon az InterVideo WinDVD Creator program teljes változatát is mellékelik, mellyel könnyedén készíthetünk DVD-lemezeket is. A használati utasítás nagyon költséghatékony : ugyanaz jár az összes GeForce FX sorozatú kártyához, ennek ellenére részletesen bemutat a meghajtóprogram telepítésétől kezdve a TV kimenet konfigurálásáig mindent. Az előbb említetteken kívül a csomagolás csak a TV kimenet kompozitkábeleit rejti még, viszont ezért az árért nem is várhatunk többet.

Maga a kártya ránézésre nem túl esztétikus, de ez legyen a legnagyobb bajunk. Sokkal fontosabb „külsőség" a hűtőrendszer, amely jelen esetben nem más, mint egy egyszerű hűtőborda, ventilátor nél-

UNREAL TOURNAMENT 2003 1024X768X32 0XAA 0XAN

	dm-antalus	dom-suntemple	dm-phobos2	dm-inferno	ctf-face3	ctf-citadel	dm-asbestos
FX 5800 Ultra	174.520508	181.281479	170.587250	173.278931	165.807037	127.264412	205.035614
9700 PRO	171.080460	174.982986	154.669601	142.816513	167.880402	128.597931	211.115097
GF4 Ti4200	107.305359	71.585297	70.702446	77.723099	92.967560	101.312828	135.544998
FX 5200	62.761963	50.992043	51.297104	48.887840	71.313629	63.941608	93.053993
GF3 Ti200	60.671982	40.459610	45.275936	45.619576	53.687286	73.018272	73.826508

3DMARK2001

	5800 Ultra	9700 PRO	Ti 4200	FX 5200	GF3 Ti200
	0xAA 0xAN	0xAA 0xAN	0xAA 0xAN	0xAA 0xAN	0xAA 0xAN
3DMark Score	15022	14828	11940	8022	8324
Game 1 - Car Chase - Low Detail	198.3 fps	188.8 fps	173.3 fps	104.5 fps	101.8 fps
Game 1 - Car Chase - High Detail	68.2 fps	71.4 fps	68.5 fps	52.8 fps	54.9 fps
Game 2 - Dragothic - Low Detail	284.3 fps	287.2 fps	204.0 fps	127.5 fps	131.8 fps
Game 2 - Dragothic - High Detail	155.6 fps	152.8 fps	113.2 fps	71.0 fps	73.5 fps
Game 3 - Lobby - Low Detail	178.8 fps	181.5 fps	165.4 fps	129.5 fps	129.2 fps
Game 3 - Lobby - High Detail	80.5 fps	80.1 fps	76.5 fps	64.2 fps	64.5 fps
Game 4 - Nature	116.1 fps	108.5 fps	67.4 fps	32.4 fps	41.9 fps

kül. Nagyon dicséretes, hogy végre egy gyártó felmérte, hogy van-e szükség aktív hűtésre a kártyáján, és mivel itt nem volt, inkább a csendességet helyezte előtérbe. Aki pedig minden MHz-et szeretne kihajtani a kártyájából, egy mozdulattal felrakhat rá egy ventilátort.

MOST LÁSSUK A TESZTEKET! Beigazolódott, amit a technikai leírásban említettünk: 4x-es élsimítás és anizotropikus szűrés használatakor a teljesítmény a harmadára esik vissza, úgyhogy ezt a kérdést rövid úton le is zárhatjuk. Tesztünkben összesen öt kártya szerepelt: a GeForce FX 5200-zal teljesítményben körülbelül egy szinten lévő GeForce3 Ti200, az 5200-nál kicsit drágább, de még elérhető GeForce4 Ti4200 és a jelenlegi két leggyorsabb asztali grafikus kártya, a GeForce FX 5800 Ultra és az ATI Radeon 9700 PRO. Érdekes módon a szintetikus tesztprogramok és a játékok nagyrészt eltérő eredményt mutatnak: míg 3DMark 2001 alatt 8022-8324 arányban a másfél évvel korábbi és jelentősen olcsóbb GeForce3 Ti200 nyer, Unreal Tournament 2003 alatt egy pályát kivéve mindenhol a GeForce FX 5200 a gyorsabb, helyenként akár 25 százalékos előnnyel. A GeForce4 Ti4200 fényévekkel előzi meg, a DirectX 9-támogatás pedig nem jelent semmit, mert az azt kihasználó játékok 2-3 év múlva érkeznek csak, addigra pedig az NV34-re már rég nem is fogunk emlékezni.

A különböző eredményeket a táblázatban megnézhetitek, ezekre nincs értelme egyenként kitérni. Mind azt mutatják, hogy a jelenlegi 30 000 forintos ár nagyon sok a kártyáért, de ha ez 20 000 forint környékére csökken, és marad a 128 bites memóriavezérlő, akkor igen versenyképes termékké válhat. Ha megnézzük a kártya közvetlen konkurenciáját, akkor az ATI Radeon 9000, 9100 és 9200 sorozatot találjuk, melyek közül a legjobbat (9100) a gyártó csak ideiglenesen vezette be, így hamarosan teljesen eltűnik a piacról. A többi pedig, ha nem is sokkal, de mindenképpen valós alkalmazások terén elmarad a GeForce FX 5200-tól, így összességében azt kell mondanunk, hogy ha a termék ára kellőképpen mérséklődik, akkor kategóriájának legjobbja lehet. Ráadásul azt sem szabad elfelejteni, hogy az ATI egyhamar biztosan nem ad ki újabb 20 000 forint körüli kártyát.
Mindenképpen kellemeset csalódtunk a kártya teljesítményében, minden azon múlik, hogy a cég hajlandó-e megfelelően alacsony áron kínálni termékét. Amennyiben a 64 bites változat tényleg megjelenik, akkor a kép már összetettebb lesz: a most tesztelt kártya reális ára körülbelül bruttó 25-27 ezer forint körül alakulhat, ez esetben jól megférne az olcsóbb, de lassabb Radeonok mellett. Persze ezt egyelőre nem tudhatjuk, 30 000 forintot csak a DirectX 9-támogatásért semmiképpen sem szabad adni. ■ YVORL

3DMARK03

	5800 Ultra	9700 PRO	Ti 4200	FX 5200	GF3 Ti200
	0xAA 0xAN	0xAA 0xAN	0xAA 0xAN	0xAA 0xAN	0xAA 0xAN
3DMark03 Score	5153	4761	1536	1483	1003
GT1 - Wings of Fury	172.894119	165.870651	105.077408	85.083855	67.789436
GT2 - Battle of Proxycon	33.72863	30.469044	9.648732	7.267971	7.311874
GT3 - Troll's Lair	27.746979	28.304502	8.765735	5.8861	5.083595
GT4 - Mother Nature	34.581623	28.191788	0	8.192148	0
CPU Score	559	596	569	574	570
CPU Test 1	55.620914	62.400002	57.634857	57.21545	57.497765
CPU Test 2	11.077222	11.236888	11.058604	11.337994	11.151025
Fill Rate (Single-Texturing)	1288.369917	1489.518799	687.344116	462.680959	467.663422
Fill Rate (Multi-Texturing)	3261.957112	2263.566162	1814.7948	706.14547	1030.356323
Vertex Shader	14.06178	14.870459	5.166388	4.286589	2.222393
Pixel Shader 2.0	41.832176	41.057903	0	7.571056	0
Ragtroll	16.817911	20.103851	5.371469	4.170463	2.594306

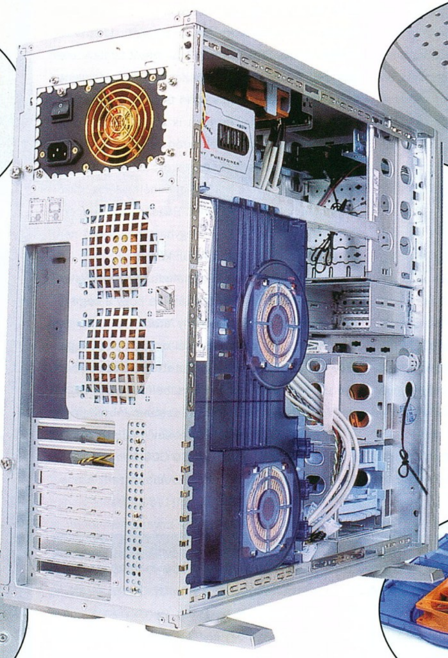
HUZATOS LAKÁS

> **Info:** www.thermaltake.com

A szerkesztőségünkbe egyenesen Tajvanról érkezett házat dobozából kiemelve az első jelző, amelyik beugrott, a „bitang csinos" volt, másodjára pedig a „robosztus" illeti meg a Thermaltake csúcskategóriás midi tornyát, a Xaser III-at. A külső méltatására azonban inkább nem pocsékolnám tovább a helyet, a képek sokkal szebben beszélnek, és a ház tulajdonságainak, apróbb-nagyobb finomságainak bemutatására is nem kevés kell. Amint az a csillogásból is sejthető, a számítógép-doboz teljes egészében alumíniumból készült, mármint az optikai tuning céljait szolgáló plexi betétek kivételével. A hat tagból álló családban persze megtalálhatók a nagy oldalablak nélkül készült modellek is, mindhárom (ezüst, fekete és kék) színből. Azok viszont, akik a konfigurációjuk külsejét még tovább akarják csinosítani, belső világítást és zene ritmusára lüktető, saját képpel díszíthető előlapot is találnak a Thermaltake kínálatában. A gyártó alapkiépítésben táp nélkül szállítja a Xaser III-at, amelyben még így is hét, szabályozható fordulatszámú ventilátor foglal helyet két különálló kereszthuzatot is létrehozva.

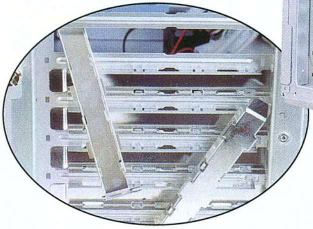


A Gamer szerkesztőségbe érkezett csomagban a választható Thermaltake tápok legnagyobbika, a Silent Purepower 420 W verziója érkezett. Két ventilátorával ez az erőmű is besegít a ház levegőjének megforgatásába, a zajszint kordában tartásáról pedig az előlapon 5,25 helyre, vagy hátul, a kártyahelyek kimeneti nyílásába szerelhető, fordulatszám-szabályzó gondoskodik.
A kivitel igényessége még arra is kiterjed, hogy a tápból előkígyózó számtalan vezetéket csinos, és könnyen kezelhető kábelkorbácsba fonták.

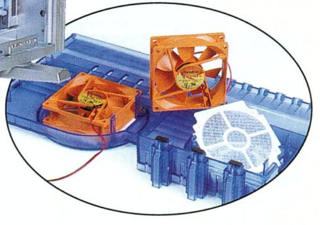




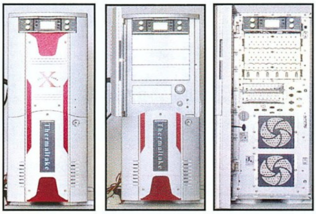
A ház hátán helyet foglaló két szívóventilátor a két legnagyobb hőforrás, a processzor és a VGA vezérlő magasságában van elhelyezve, ami nem keveset segít be az azokat hűtő szerkezeteknek. A maximális fordulatszámon is csak 7 decibel zajt produkáló propellerek sebessége természetesen az előlapról szabályozható.
Arról pedig, hogy igazi huzat legyen a kártyák és a proci felett, az oldalsó szívóventilátorok gondoskodnak. Mivel itt befelé halad a levegő, a nemkívánatos tartalom kívülrekesztéséről szűrők gondoskodnak, igaz, a szövésük nem vetekszik a laboratóriumi porszűrőkével, így nem árt rendszeresen takarítani a számítógép környékén sem.
A gép csukott állapotában a kártyahelyek fölött fekvő divatosan kék ventilátorfoglalatot szereléskor egy mozdulattal ajtóként lehet félre hajtani, egy másik mozdulattal pedig akár ki is venni a házból, ha még úgy is útban lenne.



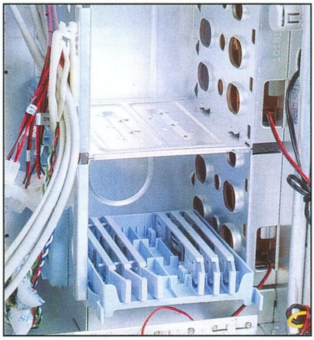
A ház szerkezeti felépítését csak az igényes jelzővel lehet illetni, a csavar nélküli szerelhetőség mértékét pedig az is jelzi, hogy a slotfedők is kis műanyag reteszekkel vannak a helyükre rögzítve. A gyakran szerelő felhasználók szemében igen jó pont lehet, hogy a belső elemek hosszának tapogatása közben nem sikerült sorjás lemezszélekre bukkanni.



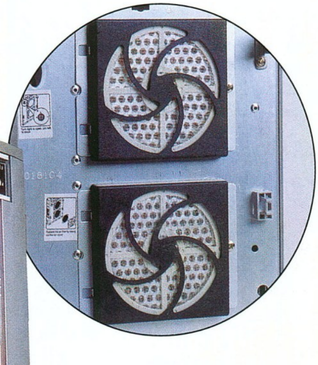
Mivel az ilyen látványos házakat úgyis közszemlére, a szoba, vagy az asztal közepére teszi az ember fia, a felső ventilátort is rejtő panel ajtaja mögött elhelyezett csatlakozók a viszonylag kézre eső zónában lettek elhelyezve.
Ellentétben néhány közkézen forgó megoldással, nem csak az USB és a FireWire aljzat, de a mikrofon és füles csatlakozójának belső végén is alaplapra illeszthető dugókat találunk. Már csak az alaplapnak kell rendelkeznie ezekkel a kivezetésekkel.

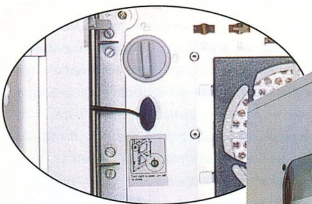


A ház ajtajának igen vaskos fémszerkezete az, ami a leginkább robosztus hatást kelti az egész Xaser III dobozra rápillantva. Az optikai tuning mellett azonban van egy olyan hasznos funkciója is, hogy a felhasználó a meghajtókat és a power gombot is szó szerint kulcsra zárhatja vele. Ráadásul ez nem is a szokványos kis hengeres vacak, hanem legalább a közepes Tuto lakatéhoz hasonló kulcs, amely két lépésben zárja az előlapot.



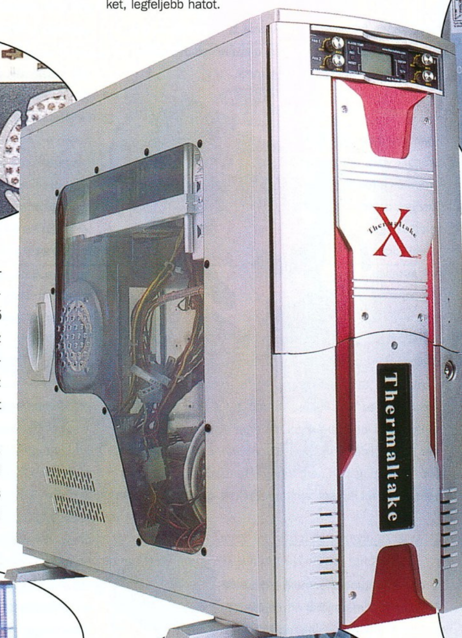
A szép számú belső meghajtókeret első pillantásra szokatlan pozícióban, keresztben fogadja be a winchestereket, legfeljebb hatot.





Az egyik állásban a meghajtókhoz, a teljes előlap kifordítására módot adó állásban pedig a ház oldalát eleresztő karmantyúhoz is hozzá lehet férni. Az oldallap levételéről mellesleg egy mikrokapcsolón keresztül tájékoztatja az ennek csatlakoztatására felkészített alaplapot is.

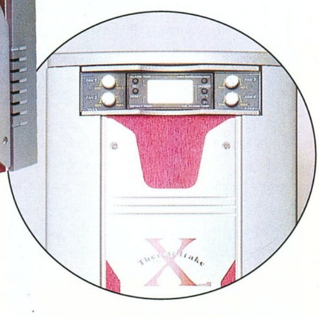
Ráadásul az előlap alja szépen világít, sőt a Thermaltake külön megrendelhető kitje még egyedi képek elhelyezésére és zene ütemére változó fényerőt generáló érzékelő beszerelésére is módot ad.



Miként a ház összes ventilátora, természetesen ezek a szűrőbetét mögé ültetett, kihívóan narancssárga propellerek is a csendes járású, a gyártó állítása szerint legfeljebb 7 decibel zajt produkáló típusból kerültek ki.

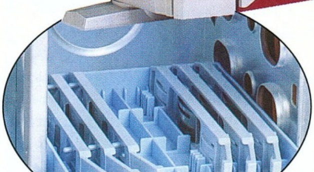
A látványelemnek sem utolsó LCD-kijelzővel és számos gombbal felszerelt, a házból még csukott ajtó esetén is kikandikáló ventilátorvezérlő az optikai tuningon túl igen hasznos információkkal látja el a gép mellett ülő felhasználót a processzor aktuális hőmérsékletéről, illetve beállítható riasztó funkciója még a távolabb helyet foglalót is figyelmezteti.

Gyors beavatkozásra pedig ott vannak a ház ventilátorainak fordulatszám-szabályzói. ■ Schuerue





Az oldalsó ventilátorok tartókerete, ha már úgy is arra jár alapon, három, állítható hosszúságú kártyalefogót is kapott, amelyekkel az alaplap belseje felé eső oldalon is rögzíteni lehet a különféle zsugákat. Arról pedig, hogy az érzékeny nyáklapok ne vegyék rossz néven, hogy nyomást gyakorolnak rájuk, ruganyos gumisapka gondoskodik.



Az viszont már a megszokott, hosszanti tájolású külső meghajtók foglalatára is igaz, hogy nem a szokványos csavaros módszerrel, hanem sínes megoldással kerülnek rögzítésre. A mellékelt síneket persze magára a meghajtóra csavarokkal kell felerősíteni, de ez megint csak olyan apróság, amelyik igencsak megkönnyíti a szerelést.

A midi méretnél nem sokkal nagyobb házon található négy külső nagy meghajtókeretből egyet a ventilátorvezérlés sajnos elvisz, így valójában csak 3 5,25"-ös ablak marad a két 3,5"-ös mellett.

A ház előlapja mögött nem csak világítás, de két szívóventilátor is megbújik közvetlenül a munkában belemelegedő merevlemezekre fújva a helyiség remélhetőleg hűvösebb levegőjét.

PROCESSZORHŰTŐK

> **Info:** www.thermaltake.com, Juventus Team **Tel.:** 469-5847

THERMALTAKE • Volcano 11 – Xaser Edition



A bemutatott házhoz designjában is illeszkedő processzorhűtőt kettős vezérléssel szerelték fel. Pontosabban hármassal, hiszen lehet maximális fordulatszámon rögzített sebességgel is üzemeltetni a vörösréz bordázat felett pörgő ventilátort. Fordulatszámát a felhasználó kézzel szabályozhatja, amennyiben a hátlapra egy PCI csatoló helyére beépíti a mellékelt potmétert. Jóval elegánsabb megoldás azonban (és kényelmesebb is, ha a ház asztal alá kerül), ha a szintén mellékelt hőérzékelőt a processzor aljára ragasztva a ventilátorra bízza a fordulatszám megválasztását. Az érzékelő beragasztása nem jár különösebb nehézséggel, mivel a proci lábai között elvezetendő kábel roppant vékonyka.

A megfelelő hővezetést biztosító paszta mellett egy szép, képes felhelyezési útmutatót is mellékelnek a processzorhoz, valamit az ablakos házak vásárlóira gondolva három színes védőrácsot is mellékelnek. Már csak arra várok, hogy a cserélhető előlap után csengőhangot is lehessen letölteni a ventilátorra.

THERMALTAKE • AquariusII



Ez a hűtőrendszer nem véletlenül kapta a vízöntőről a nevét. A dobozos DVD-ROM-okat is meghaladó méretű csomagolásban ugyanis kompakt vizes hűtőrendszer bújik meg. A processzorra szerelhető hűtőblokk, a vízpumpa és a roppant impozáns, ventilátoros vörösréz hőcserélő mellett a szükséges csövek, bilincsek és a kiegyenlítő tartály is a csomag része, no meg az egyszerűbb alaplapok kézikönyvével vetekedő méretű telepítési leírás is. Az első pillantásra elborzasztóan hatalmas kézikönyvet kinyitva könnyen le lehet higgadni, a felszerelési utasítás ugyanis azért ekkora, mert fényképregény formájában, minden egyes lépést legalább egy fotóval szemléltetve mutat be. Az AMD és Intel processzorokhoz egyaránt felszerelhető készlet hajlékony műanyag csöveibe szép hosszú, a spirálfüzet rugóira emlékeztető spirálokat kell belehúzni, hogy tartásuk legyen, majd a pumpa-hűtőblokk-hőcserélő sorrendben a bilincsekkel gondosan zárva megalkotni az első vízkört. A feltöltést nem közvetlenül a pumpa tartályán, hanem egy külső kiegyenlítő tartályon keresztül lehet elvégezni, amelyet a feltöltés után akár le is lehet szerelni, ha valaki nem nézné jó szemmel a ház hátán álldogáló műanyag dobozkát. Ekkor persze nem árt rendszeresen ellenőrizni a házban szerényen megbúvó, és önmagában nem túl nagy tartályos pumpát. A feltöltésre használt matériának a kézikönyv kutya közönséges csapvizet javasol, amit a mellékelt, gyanúsan UV-zöld folyadékkal kell hígítani.

COOLERMASTER • HHC-001



A CoolerMaster AMD és Intel processzorokra egyaránt rögzíthető modelljén nem lehet nem észre venni a két jól megtermett csövet, amely a vörösréz hűtőborda aljától a tetejéig felkanyarodik. A cső ellenére azonban nem gázhűtéses modellről van szó, hiszen a gondosan lezárt járatokban nem kering semmi. Az egyébként hatcentis ventilátorral is felszerelt modell csupán azt a jelenséget használja ki a hő gyorsabb elvonására, hogy a két csövet használva a hő sokkal gyorsabban elvonható a processzorról, mint a működés közben rétegenként állandó hőmérsékletre beálló hűtőbordákkal.

THERMALTAKE • SubZero4G

A Thermaltake hűtőkínálatának legújabb darabja a fizikaórák ködéből felrémlő, Peltier cellás néven emlegetett, hivatalosan hő-elektromos egységgel felszerelt rendszer.

A doboz kinyitása után a kukucskáló igen megrázó, nagy, fekete dobozzal szembesül, amelyből alul igen foghíjas érintkező felületű, de felismerhető PCI csatlakozó lóg ki. Csak a második pillantásra tűnik fel a valódi hűtőegység, amely semmivel nem nagyobb az átlagos, hűtőbordás processzorok ventilátornál, a fekete szörnyeteg ugyanis nem hűtő, hanem a borda aljába beépített hő-elektromos réteget megfelelő árammal ellátó tápegység. A külön tápra a nagy áramfelvétel miatt van szükség, amelyet a Peltier cellát egyben kontrolláló tápegység egy második kábelen keresztül egyenesen a 240 V-os hálózatról vesz fel.

A második táp persze egyben hőforrást is jelent a házban, ezért egy további házventilátor is van a csomagban, ha a SubZero készlet netán nem a gyárilag huzatos Xaser sorozatba kerülne. Ez a 8 cm-es hűtő rádásul a világítós fajtából való.



COOLERMASTER • HCC-001

Valahol a két előbb bemutatott ColerMaster hűtőmegoldás között helyezkedik el a processzorral rézfelületen érintkező, de alumíniumbordázatot kapott hűtő. A processzortól a hőt gyorsabban elvezető anyagot kihasználva nagyon helytakarékosra tervezték, így simán elfér az olyan alaplapokon is, amelyek tervezői nem ügyeltek a processzorgyártók által javasolt védőtávolság megtartására, és a foglalat közvetlen közelébe helyezték a szűrő kondenzátorokat.



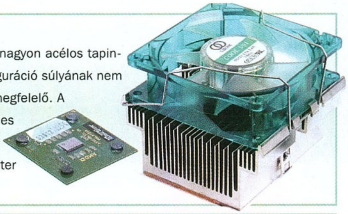
COOLERMASTER • AAC-001



Igen szép méretű, 80x60x41 mm méretű, alumínium hűtőbordán ülő, viszonylag csendes járású, ugyanakkor igen sok levegőt megmozgató 10 cm-es ventilátor.

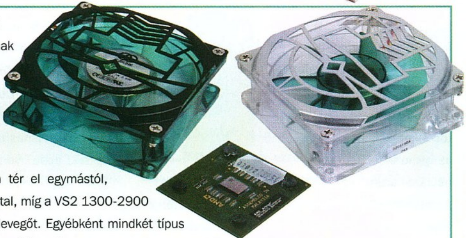
Annak ellenére, hogy alapkivitel, vagy belépő szintű (ha szórakoztató elektronikai szakkifejezést akarunk rá keresni) processzorhűtő, érdekes lehet mindazok számára, akik nem kívánnak a processzoruk gyárilag javasolt sebességén felülemelkedni, és nem is napokig tartó folyamatos számításra tervezik a gép beüzemelését.

COOLINK • COOLU2VS



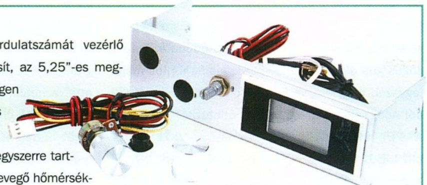
A processzorral rézfelületen érintkező hűtő bordái nagyon acélos tapintásúak és krómos csillogásúak, ami ugyan a konfiguráció súlyának nem tesz túlságosan jót, de hő elvezetésére igencsak megfelelő. A bordákon felgyülemlett meleget pedig egy csendes járású 10 cm-es ventilátor söpri le, amelynek fordulatszáma is szabályozható a mellékelt potméter segítségével.

COOLINK • COOLVS1 és VS2



Első ránézésre házventilátoroknak tűnnek, de a CooLink tervezői nagyon legósra vették a figurát, így a védőrácsot lecsavarozva akár második processzorhűtőnek is felhasználható bármelyik. A két típus „csupán” annyiban tér el egymástól, hogy a VS1 1500-4600 fordulattal, míg a VS2 1300-2900 percenkénti fordulattal hajtja a levegőt. Egyébként mindkét típus többféle színösszeállításban is hozzáférhető.

COOLINK • CVST2



Azon túl, hogy a ventilátorok fordulatszámát vezérlő potméterek számára foglalatot biztosít, az 5,25"-es meghajtó foglalatba beszerelhető egységen egy két érzékelőt is kezelő hőmérő is van. A konfig két legforróbb pontja a két érzékelőcsúcsnak köszönhetően egyszerre tartható szemmel, vagy éppen a belépő levegő hőmérsékletéről lehet tájékozódni a processzor aktuális „láza” mellett.

ZALMAN • CNPS6500B-Cu



A most bemutatásra kerülő, hagyományos hűtőmegoldások közül a legnagyobb címét mindenképpen a Zalman jelen modellje érdemli ki. Az óriási, legyezőszerűen szétnyitott vörösréz hűtőbordákról 12 centis ventilátor fújja le a meleg levegőt. A házventilátorok némelyikét is meghaladó átmérőjű légkavaró szerkezetet nem is közvetlenül a processzorfoglalathoz vagy a hűtőbordához kell rögzíteni, hanem egy konzol segítségével a kártyahelyek foglalatához lehet felcsavarozni.

A nagy ventilátor kétségtelen előnye, hogy kisebb fordulatszámon is legalább annyi, ha nem több levegőt, és így meleget mozgat meg, mint kisebb társai. Magyarán a motorhangot sokkal könnyebb az alig hallható tartományban tartani. Ennek ellenére van belső fordulatszám-szabályzó is a ventilátor mellett, amellyel a sebességet meg lehet határozni. A gyártó által mellékelt kézikönyv szerint beállítva, a processzormag és az esetleges túlhúzás függvényében kalibrálva elvileg nem kell a majd a házat bontogatni a megfelelő sebesség megtalálásához.

ZALMAN • CNPS7000-Cu



Leginkább egy fagylalttölcsér és egy UFO extra bizarr szerelmi együttlétének gyümölcseként lehetne jellemezni ezt a roppant formabontó, ám a nagyméretű ventilátort, amelynek a vörösréz hűtőbordát szinte körbe ölelő formája nem elsősorban az esztétikai élmény keltését, hanem a hő halk és gyors eltávolítását szolgálja. Az AMD (furcsamód csak az ősszel megjelenő Athlon 64) és Intel processzorokra egyaránt (mindkét szereléket mellékelik) ráültethető hűtőborda ventilátorának sebességét ezúttal is lehet szabályozni a házban belül megbújó, kis potméteres doboz révén.



RETRO KUCKÓ

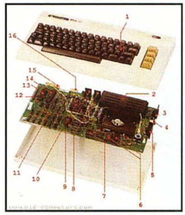
Előző számban indult cikksorozatunkat a méltán híres Sinclair ZX81 mikroszámítógéppel kezdtük, mely 1981-ben jelent meg. E cikk alanya, a Commodore VIC20, és gyártója a Commodore Business Machines (CBM) is ebben az évben indult el világhódító útjára, legalábbis ami a háziszámítógép-piacot illeti, hiszen a Commodore már 1955-től létező cég (ekkor alapította Jack Tramiel Torontóban, Commodore International néven) volt, valamint nem is a VIC20 volt az első CBM számítógép. Azonban a Commodore történetébe most nem bonyolódunk bele, mert bár ugyan nagyon izgalmas és tanulságos, ám e cikk kereteibe semmiképpen nem fér, talán egy könyv elég lenne rá, ha nem térünk ki minden részletre. Most csak annyit elevenítünk fel belőle, amennyi a VIC20 megismeréséhez elegendő.



ELŐZMÉNYEK. A Commodore 1977-től gyártotta a PET 2001 (Personal Electronic Transactor) elnevezésű számítógépét, melyet elsősorban az üzleti világnak szánt. Meglehetősen nagy siker volt, habár ár tekintetében nem mindenkivel tudott versenyezni. A gép (az akkor már a Commodore tulajdonában levő MOS Technology által fejlesztett) a MOS6502 mikroprocesszort használta, valamint 4 kbyte memóriával, monokróm kijelzővel, magnetofonnal és CBM BASIC 4.0-val (ami egyébként Microsoft-fejlesztés) volt felvértezve. Ezt a géptípust a CBM még pár évig gyártotta, továbbra is főként üzleti felhasználóknak szánva, fejlesztették is még, relatíve jelentősen (több memória, disk drive stb.).

1978-ban a Commodore (pontosabban a MOS Technology) kifejlesztette a 6560-as típusszámú VIC1 chipet, melyet elsősorban OEM gyártóknak szánt, játékgépekbe. Azonban ezzel kudarcot vallott - nem kellett senkinek, tekintve, hogy a hagyományos otthoni játékgép-piac éppen összeomlóban volt...

A SZÜLETÉS.



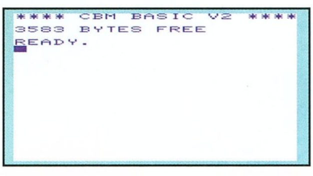
Tramiel jól ismerte fel, hogy a cégnek másfelé kell lépnie. Akkoriban az Atari és az Apple már nagyon jelentős sikereket ért el az otthoni felhasználásra szánt gépeivel. Tramiel gondolt egy merészet, és szemet vetett erre az eleddig a cég számára ismeretlen piacra. Létrehoztak egy új fejlesztőrészleget, mely az otthoni felhasználóknak szánt hobbigépekért lett felelős. Az első cél egy színes kijelzésre képes, kompakt, 300 dolláros áron piacra dobható, barátságos gép elkészítése lett. Érdekes és fontos megjegyezni, hogy alapvetően a Commodore vezetéséből nem sokan támogatták az ötletet.

A PET alapjai adottak voltak, a VIC1 és a MOS6502 processzor szintén. Hamarosan, 1980-ban megszületett a VIC20, és 1981-ben már nagy tömegben meg is lehetett vásárolni. Nem csak az USA-ban, hanem Európában és Japánban is meglehetősen hamar megjelent, sőt az igazság az, hogy először Japánban mutatkozott be, ott VIC-1001 néven a Seibu Department Store-ban. Tulajdonképpen az igazság az, hogy az egész gép fejlesztését nagyrészt a Commodore japán mérnökei végezték, együttműködve a kaliforniai mérnökökkel és a MOS Technologyval.

A VÉGEREDMÉNY, AZAZ MIT TUD A VIC.

Processzor:
MOS6502, kb. 1 MHz sebességgel. A teljesítményéről tudni kell, hogy a processzor úgy lett tervezve, hogy egy órajelciklus alatt több utasítást is képes legyen végrehajtani. Gyakorlatilag ez azt jelenteti, hogy a 6502 a 4 MHz-es Intel8086 processzorral körülbelül azonos teljesítményű.

Memória: 16 K ROM, melyben a Kernel (alaprendszer, ez felelős a perifériák és a hardver kezeléséért, olyasmi, mint ma a BIOS) és a CBM BASIC V2 kapott helyet, valamint 5 K RAM, ebből a BASIC-nek szabad 3,5 K. A RAM bővíthető 32 K-ig (de azért voltak, akik a 64 K-s bővítést is megcsinálták). A grafikus memória is az alap RAM-ból dolgozik.



Grafika: Alapban 22 sor és 23 oszlopból álló karakteres képernyő, néhány különleges üzemmóddal, grafikus mód nincs. Viszont a karakterek szabadon áttervezhetők, így gyakorlatilag bármit elő lehet állítani. A VIC1 chip 16 színre képes, ebből bármelyik lehet háttér- vagy keretszín, ellenben a karakterek megjelenítésére csak 8 használható, igaz, van ún. multicolor üzemmód is, amikor egy karakteren belül több szín is használható.

Hang: 3 szólam, mono, mindezt 3 oktávban, valamint fehérzaj generátor. A hangerő 8 lépésben hardverből, programozhatóan állítható.



Billentyűzet: 66 teljes értékű gomb, 4 funkciógombbal. Mondjuk ki bátran, tökéletes.

Bővítési lehetőség, I/O: 1 joystick port, 1 user port, 1 cartridge port, speciális magnó csatlakozó, RGB monitor kimenet és 1 serial port. Ez utóbbi nem a manapság használatos soros csatlakozónak

A VIC20 ÉS A RAM

Ha valaki belenéz a gépbe, meglepőnek tarthatja, hogy a RAM nem a szokásos dinamikus, hanem statikus memória. Az ok egyszerű, a gép tervezésekor a Commodore raktáraiban hatalmas mennyiség volt 1 K-s SRAM IC-ből, így a tervezők utasításba kapták, hogy akármit is csinálnak, abba ilyen memóriát kell rakni.

MIÉRT COMMODORE?

A lengyel származású Jack Tramiel (eredeti nevén Idek Tramielski), miután 1947-ben emigrált az USA-ba, egyéb munkalehetőség híján belépett a hadseregbe, és ott régi írógépek javításával foglalkozott. 1952-es leszerelésekor innen adódott, hogy előbb más cégeknél folytassa ezt a munkát, majd saját boltot alapítson. Az 1955-ös cégalapításnál Tramiel mindenképpen valamilyen katonai hangzású nevet kívánt választani, ám már minden magasabb rang (pl. General, Admiral) valamilyen cégnévben használatban volt, így választása a Commodore-ra esett, mely egyébként sorhajókapitányt jelent.

értendő, hanem a Commodore saját soros busza, erre lehet nyomtatót és floppyt csatlakoztatni. A user és a cartridge portnak köszönhetően gyakorlatilag mindent hozzá lehet bütykölni a géphez, ha valaki ért az elektronikához.

Perifériák tekintetében a VIC20 nagyon ügyesen lett kitalálva. Nem kellett hozzá különleges monitor, ez jelentősen olcsóbbá tette a gépet, hisz egyszerű TV készüléket lehetett használni kijelzőnek. Viszont a háttértárolásra szolgáló magnetofon és floppy csak Commodore által gyártott lehetett, mint ahogy a nyomtató is (később jelentek meg klónok persze). A perifériák megvásárlásával az olcsó alapgépből könnyedén lehetett összeállítani jó drága rendszert.

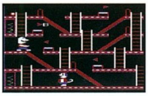
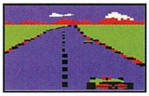
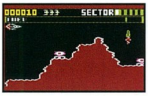
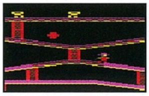
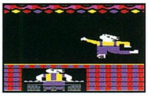
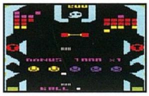
A SZOFTVEREK ÉS A VIC. Már a nagyon szerény memóriával ellátott alapgépre is rengeteg, köztük számos meglepően jó (akkori szemmel nézve, természetesen) programot adtak ki. Szerencsére a gép megjelenése után hamar megjelentek a memóriabővítő modulok ezzel lehetőséget adva a komolyabb programok elkészítésére. A VIC20-ra jelentős mennyiségű programot cartridge formájában adtak ki, ezek kezelése roppantul egyszerű volt bárki számára. Természetesen nem csak játékot, hanem tulajdonképpen mindenféle programot készítettek erre a kis gépre, így egyértelműen kijelenthetjük, hogy szoftverellátottság tekintetében remek helyzetben volt, és mint tudjuk, ez a siker egyik alappillére.

> A VIC20 NÉV REJTÉLYE – AZ IGAZSÁG

Számos helyen olvashatók különféle teóriák, hogy a VIC20 miről kapta a nevét. A VIC egyértelmű, a 6560-as Video Interface Chip rövidítése, na de mi lehet az a 20? A legnépszerűbb elképzelés szerint a gép memóriaméretéből: 5 K RAM és 15 K ROM, ami összesen ugye pont 20. Ezzel csak az a baj, hogy a ROM mérete 16 K, nem pedig 15.

Az igazság ennél sokkal egyszerűbb. Az elnevezés Michael Tomczyktól származik, aki a projekt egyik vezetője volt. Ő a gépet „The Commodore Spirit"-nek hívta, ám mert Japánban a spirit nem jól hangzó szó, így visszatért elképzeléseivel a VIC-hez. Ez viszont majdnem úgy hangzik, mint egy teherautósofőr neve, ezért úgy gondolta, kell mellé egy szám. Egyszerűen kiválasztotta a 20-ast. Mikor Jack Tramiel megkérdezte tőle, hogy mit jelent az a 20-as, egyszerűen csak azt válaszolta rá, hogy a 20-as barátságos szám, amelyik jól illik egy barátságos számítógéphez, mint amilyennek a VIC-et szánják, és egyébként is jól hangzik. Tramiel elfogadta a választ, így lett tehát a gép neve VIC20. A 20 tehát nem jelent semmi technikai vagy egyéb dolgot, egyszerűen csak tetszett Tomczyk úrnak.

Német nyelvterületen azonban a gép VC20-ként lett ismert. Elsősorban azért, mert a VIC németül kiejtve egy nem túl szalonképes szóra hasonlít. Így aztán maradt a VC, ami a német VolksComputer, azaz népszámítógép rövidítése. És hogy Japánban miért lett VIC-1001? Ez is „egyszerű": akkoriban a 2001: Űrodisszeia roppant népszerű volt, és az 1001 sokkal barátságosabban hangzott Japánban, mint a 20... :)

A SIKER. A VIC20 megjelenése pillanatában 299,95 dollárért volt megvásárolható, ami akkoriban a többi hasonló vagy kevesebb tudást nyújtó géphez képest nagyon jó árnak volt mondható. A Commodore rendkívül agresszív reklámkampánnyal vezette be a piacra, a hatás nem is maradt el. A VIC20 óriási siker lett Amerikában, Európában és Japánban is, utóbbi országban például számos gyártó huzamos ideig elállt attól a gondolattól, hogy saját termékkel lépjen be az amerikai piacra. A VIC20 lett az első számítógép, mely először lépte túl az 1 milliós eladott példányszámot, mégpedig 1983-ban, tehát meglehetősen rövid idő alatt.









1981-től 1985-ig gyártották, ez idő alatt több millió példány fogyott belőle, gyártási periódusának csúcsán napi 9000 darab készült. Az eladások összértéke elérte a 305 millió dollárt, miközben ára folyamatosan csökkent, lesüllyedve a bűvös 100 dolláros szint alá, elsőként a színes megjelenítést tudó mikroszámítógépek között.

Magyarországon csak az életciklusa végén lett komolyabban elterjedt, köszönhetően az akkoriban nem túl normális hazai árhelyzetnek. 1984-85 környékén, amikor Nyugat-Európában már szinte dömpingáron lehetett hozzájutni, számos magyar turista gondolta úgy, hogy 2 Milka csoki mellé a harmadik helyett vesz inkább egy VIC20-ast...

A VIC20 kiemelkedő sikerével meghatározó szereplővé emelte a Commodore-t a háziszámítógép-piacon, jóllehet az igazi sikert az egy év múlva piacra dobott C64 hozta meg. Mindenesetre egy biztos, e nélkül a számítógép és néhány kiemelkedő ember teljesítménye nélkül sokkal szegényebb lenne a számítógépes világ.

Még egyszer elnézést kérek mindenkitől, sajnos a cikk nagyon tömörre sikerült, és számos olyan, amúgy fontos részlet maradt ki belőle, amelynek igazság szerint feltétlenül benne kellene lennie. Amit a cikk elején mondtam, valóban igaz, a Commodore történetének felelevenítéséhez legalább egy könyvre lenne szükség. Akit a téma bővebben érdekel, szerencsére rengeteg irodalmat talál róla a neten. ■ BRAZIL BRAZIL@IPMA.HU



> EMULÁTOROK ÉS SZOFTVER

VICE: viceteam.bei.t-online.de (LEGJOBB! Majdnem minden Commodore)

MESS: www.mess.org

Phau Zeh: www.classicgaming.com/pfauzeh/

PCVIC: wwwhome.cs.utwente.nl/~schooten/software/pcvic.html

A legnagyobb VIC20 szoftvergyűjtemény: ftp.funet.fi/pub/cbm/vic20/



COMMODORE ONE

A Commodore64 1982. január 7-én mutatkozott be először a nagyközönségnek a Winter Consumer Electronics Show (CES) alkalmával Las Vegasban. Akkor összesen 5 darab példány volt látható belőle. Akkor még nem lehetett tudni, hogy ebből a mikroszámítógépből adnak majd el a világon a legtöbbet. Több mint 10 (!!!) éves gyártási időtartama alatt körülbelül 20 millió példány fogyott belőle. A legendás gép számos rajongóra tett szert, és manapság is él, a lelkes rajongók friss szoftvereket készítenek rá, újabbnál újabb hardverötleteket valósítanak meg.



REINKARNÁCIÓ. A legnagyobb horderejű ötlet a manapság talán méltán a „Leglelkesebb C64 Hardverépítőnek" nevezhető hölgy, Jeri Ellsworth tervei szerint elkészült Commodore One a napokban kezdi el pályafutását. Több mint két év kitartó munka után a termék idén május 4-én Heinsbergben mutatkozott be, ahol az eredeti tervekkel ellentétben megvásárolni még nem lehetett, csak a prototípus volt megtekinthető. A legutolsó információ szerint körülbelül mire ezek a sorok megjelennek, a C-One már ténylegesen elérhető lesz.

DE MIRŐL IS VAN SZÓ PONTOSAN? A C-One tulajdonképpean a C64 modern feldolgozása, új funkciókkal kibővítése és erőteljes modernizálása. Az elődhöz képest nem teljes, egybeépített, kompakt számítógépről van szó, hanem szabványos ATX formátumú alaplapról, melyen a gép összes alapvető részegysége megtalálható, ám a házról, a tápról, a lemezmeghajtókról, valamint az összes többi egyéb szükséges eszközről a tulajdonosnak kell gondoskodnia. Az összes ilyen alkatrész természetesen a mai PC-khez kapható, szabványos részegység, tehát ezek beszerzésével nem lehet gond.

A gép központi egysége a 65c816-os processzor, amely szoftverszinten teljesen kompatibilis az eredeti 6502-es processzorral, azonban a megközelítőleg 1 MHz-es eredeti sebességhez képest 20 MHz-en üzemel (azonban szoftverből lehetséges az eredeti érték pontos beállítása a teljes kompatibilitáshoz), és az eredeti 16 bites helyett 24 bites memóriacímzésre képes. Helyet kap az alaplapon még egy 8 bites processzornak szánt CPU kártyahely, amelybe lehetőség lesz (a tervek szerint) tetszőleges processzor behelyezésére, így a gép akár teljesen másképp is működhet (lásd keretes írás, az újrakonfigurálható számítógép), pl. Z80-as CPU segítségével akár ZX Spectrum is válhat belőle.

A grafikáért a SuperVIC chip felelős. Ez természetesen tudja az eredeti VIC-II chip összes üzemmódját, ezen túlmenően azonban képes 16 MB videomemóriát kezelni, és akár 1280x1024-es felbontást a monitorra varázsolni. Egyszerre 256 színt tud megjeleníteni a 65535 árnyalatú palettából. A videó alrendszer számos érdekességgel rendelkezik, a hely szűkössége miatt ezek felsorolása itt lehetetlen, csak példaként néhány: hardveres blitter funkciók, akár 256*256 képpontos sprite-ok, Copper co-processzor. Fontos megemlíteni, hogy az alaplap szabványos VGA kimenettel rendelkezik, tehát a teljesen szabványos SVGA monitor használata akár az eredeti C64 üzemmódban is lehetséges.

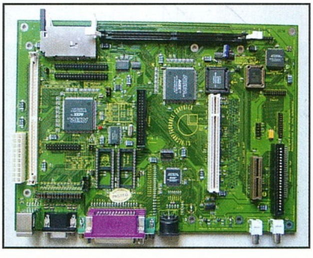
A hangkeltésért felelős MonsterSID 8 sztereó (4-4), illetve 16 sztereó (8-8) klasszikus SID hang kiadására képes. 64 Kbyte belső memóriával rendelkezik a hangszerek és egyéb hangok részére, de képes a CPU-val közös memóriát is használni. Az alaplapon helyet kapott két foglalat az eredeti SID chipeknek, a MonsterSID hangjai ezek analóg filterein átvezethetők.

A C-One bővíthetősége kiváló. Következzen egy kis felsorolás a teljesség igénye nélkül. Az alaplapon helyet kapott egy 3.5"-os floppy illesztő (PC drive használatával 1581-es emulációra képes), 2 IDE csatlakozó, Compact Flash memória slot, C64 kompatibilis cartridge csatlakozó, 2 PCI kiépítve valamint 1 extra PCI kártyahely lehetőség, joystick-csatlakozók, PS2 billentyű és egér (1531 emulációval), szabványos PC stílusú, párhuzamos port csatlakozó, mely C64 userportként funkcionálhat kiegészítő adapterrel, és még egy pár „apróság". Ami még nagyon fontos, hogy helyet kapott egy Commodore IEC soros csatlakozó is, melynek segítségével a klasszikus CBM kiegészítők (floppy, nyomtató) egyszerűen csatlakoztathatók a géphez. Amiről még nem esett szó, az a szoftver. Erről egyelőre csak annyit, hogy természetesen a gép a lehető legnagyobb mértékben igyekszik kompatibilis maradni a C64-gyel, ám ezen túlmenően az új tulajdonságai kihasználására új operációs rendszert is kapott, a Wingset.

A fentiekből jól látszik tehát, hogy a C-One nem csak egyszerűen újraépített C64, hanem számos ígéretes lehetőséget magában hordozó új számítógép, mely fontos űrt próbál kitölteni a piacon. Nem akar a leggyorsabb, legtöbbet tudó gép lenni, csak emberközpontú kis hobbiszámítógép. Ilyenre van igény, a kérdés csak az, mekkora. Az előzetes érdeklődés óriási, és ha a C64 sikerét nem is tudja megismételni, vélhetőleg sokan lesznek, akik melléállnak. ■ BRAZIL

› ÚJRAKONFIGURÁLHATÓ SZÁMÍTÓGÉP

A C-One alaplapot úgy tervezték, hogy megfelelő hardver- és szoftverpárosítással az eredetitől akár teljesen eltérő számítógépként is funkcionálhasson. Ezt nem emulációval érik majd el, hanem pl. másik CPU és újabb, valamint a meglévő hardvereszközök és különleges szoftverek alkalmazásával. A kép némileg még zavaros, az első ilyen jellegű C-One projekt majd rávilágít a pontos hogyanokra.



› MIBŐL LETT A CSEREBOGÁR

Jeri Ellsworth eredeti terve egy, a C64-hez fejlesztett 24 bites videokártya volt. A munka előrehaladtával egyre több és több funkciót tervezett bele a C64 eredeti funkcióiból a saját rendszerébe, hiszen nyilvánvalóvá vált, hogy a gép eredendő képességei nem elegendők a cél eléréséhez. Végül tulajdonképpen az eredeti gép összes funkcióját beleépítve a tervbe megszületett egy teljesen új, modern számítógép, amely a hagyományos C64 géppel kompatibilis maradt.





JELENSZÁMUNK HIRDETŐI

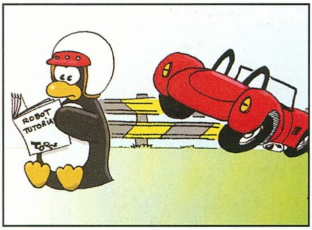






LINUX A SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKOK VILÁGÁBAN

Habár a Linux, mint szabadon terjeszthető operációs rendszer vonult be a köztudatba, a szoftverfejlesztő cégek és így a játékfejlesztők is potenciális piacot látnak benne, ezért ma már nem csak a hobbi-programozók remekeivel találkozhatunk a Linux alatti játékok egyre terebélyesedő palettáján, hanem a nagy és a kis fejlesztő cégek is újabbnál újabb termékekkel igyekeznek minél nagyobb szeletet kihasítani maguknak az egyébként még jórészt szabad Linuxos játékpiacból. Az előző részben láthattunk commercial játékot is, ez a Neverwinter Nights volt, de beszámoltam más, szabadon letölthető és mégis nagy élvezetet nyújtó játékokról is. Most sem teszek másképp, így lesz szó szabad forráskódú és „fizetős" szoftverekről egyaránt. Kezdjük hát a mai játékcsokor boncolgatását.



Elsőként egy autószimulátort fogok bemutatni. A fejlesztők TORCS-nak nevezték el, ami a The Open Racing Car Simulator kifejezést takarja. A neve alapján máris rá lehet jönni, hogy ez nyílt forráskódú játék. 17 különböző autó, 21 pálya és 20 ellenfél közül választhatunk. A program OpenGl-t használ, de a fő érdekessége az, hogy amennyiben gyengének találjuk a gépi ellenfeleket, egy egyszerű API (Application Programming Interface) és némi C++ programozói tudás segítségével magunk is hozzájárulhatunk a játékba implementált gépi ellenfelek fejlesztéséhez. A játékhoz hozzájuthatunk a **www.torcs.org** címen, de ha valakit a gépi ellenfelek programozása is érdekel, annak ajánlom figyelmébe a **n.ethz.chstudent/hwymann/** címet, ahol teljes oktatói dokumentációt talál a robotok készítéséhez. A program érdekessége még, hogy több platformos, tehát a fent említett címen nem csak Linux alatti, hanem a Windowsra átvitt változatához is hozzájuthatunk. Linux alá történő telepítéséhez többek között szükségünk lesz előre telepített OpenGl-támogatásra, avagy a Mesa elnevezésű 3d-s rutinkönyvtárra, és a PLIB nevezetű játékfejlesztői környezet támogatására.

Nem is olyan rég, 2003. április 25-én végre hivatalosan is kaphatóvá vált a Majesty Gold Linux alá átírt változata. A már Windowsos környezetben megismert játékot Linux alatt a The Northern Expansion kiegészítővel együtt kapjuk, és nem csak Intel (x86) alapú rendszereken élvezhetjük, hanem Apple Power PC-n is, amennyiben Linuxot installáltunk rá.

Hardverigénye a mai általános konfigurációkhoz képest nagyon szerény, ugyanis összesen egy 166 MHz-es processzorra (bár 300 MHz ajánlott), Apple PowerPC-t használóknak PowerPC G3 vagy újabb verzióra, 800x600 felbontást 16 bit színmélységben nyújtó videokártyára, 48 Mbyte RAM-ra, 410 Mbyte háttértárra, 4x CD-ROM-ra és hangkártyára van szükségünk. A demóverziót letölthetjük a **demos.linuxgamepublishing.com/majesty/majesty_demo.run** címről.

De most térjünk vissza a szabad szoftverek világába. A szerepjátékokat kedvelők számára újabb jó hírrel szolgálhatok: új játékfejlesztés a láthatáron. A Majik 3D az a projekt, amely azt célozta meg, hogy fantasy környezetben online játszható szerepjátékhoz szolgáltat környezetet, felhasználva napjaink 3D-technológiáját. Bár jelenleg még csak képernyőmentéseket lehet letölteni a projekt site-járól, ám ezek ígéretesnek tűnnek.

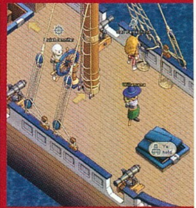
A fantasy környezet szabályairól a készítők a következőket állítják: a Majikben nincsenek karakterosztályok, tapasztalati pontok vagy egyéb, ehhez hasonló dolgok, amelyek véleményük szerint elrejtik a játékosok karaktereinek egyediségét, ehelyett különböző összetett opciókat rendelhetünk a karakterekhez, ami a rendszerben úgy valósul meg, hogy különféle lehetőségekkel fejleszthetjük a képességeinket, kutathatjuk a mágiát, és így növelhetjük mágikus tudásunkat vagy más, titkos művészeteket. Ezeken kívül még számtalan lehetőséget biztosítanak a fejlődésre, de hangsúlyozva a rendszer valósághűségét: ami a Majikben megtörtént, az állandó, visszafordíthatatlan. Egy ledöntött fa vagy levágott szörny nem fog a következő nap újraéledni, és éppen ebből következik, hogy semmi sem lesz mindig ugyanaz. A **www.majik3d.org**-on követhetjük szemmel a projekt alakulását.

Újabb online játék következik. A Yohoho! Puzzle Pirates tengerek és szigetek világában nyújt lehetőséget a kalandozásra, és mint ahogy a nevéből is kiderül, egy kalózt irányíthatunk a számtalan helyszínen. Amikor kalózunk hajóra száll, kardvívó tudásáról ad számot, esetleg navigál, egy kirakó jelenik meg, amely sikeres kirakása esetén nemcsak a végzett tevékenysége válik sikeressé, vagyis kardvívás esetén az ellenfél legyőzése mellett még kis részeket is megtudhatunk a kalandjáték végigjátszásához szükséges információkból, ezáltal önmagunkban rakjuk ki a fő puzzle-t. A játék JAVA-alapú, így Linux mellett Windows alatt is játszhatunk majd vele. Az online játékra regisztrálni a **www.puzzlepirates.com** címen lehet.







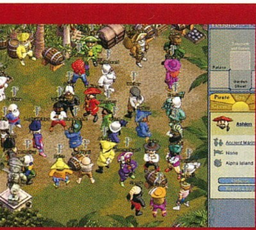


WINE. Mielőtt a beígért Wine-folytatást elkezdeném, két új hírt kell közölnöm, amelyek nagy hatással lehetnek azokra, akik szívesen áttérnének Linux operációs rendszerre, de nem tudják megfelelő szoftverrel kiváltani a már megszokott Windows alapú programjaikat. A már említett WineX-nek megjelent a 3.0-ás hivatalos változata ezzel lehetővé téve, hogy többek között a BF1942, a SimCity 4, az EverQuest és a Medal of Honor: Allied Assault játékokat futtassuk a megszokott Gnome vagy KDE környezetben.
A **www.transgaming.com/download.php** címen juthatunk hozzá a programhoz, ám már most szólok, hogy ha nem CVS-ből szedjük le a legutolsó verziót, és nem magunk fordítjuk le, hanem az előrecsomagolt programot szeretnénk, akkor azért fizetni kell.

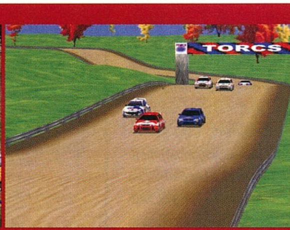
A másik hír, hogy szinte a WineX-szel egy időben megjelent a CrossOver Office 2.0.0, amely integrálja a számtalan más program mellett a Microsoft Office XP/2000/97-et, a Microsoft Accesst, Adobe Photoshopot, Microsoft Visiót, a Lotus Notesot és a Quickent. A felinstallálás után a Windowsban megszokott módon csak rá kell klikkelnünk az alkalmazásra, és az betöltődik a már ismert módon, de a Linux teljes szabadságával. Ez a szoftver szintén a fizetős kategóriába tartozik, de akit érdekel, az a **www.codeweavers.com/products/office** cím alatt hozzájuthat a termékhez. Fontos azért megjegyeznem, hogy mind a WineX, mind a CrossOver Office 2.0.0 Wine-alapú, vagyis nem különálló fejlesztésekről van szó.
Legutóbb ott hagytuk abba, hogy bemutattam a Wine jellemzőit. Most elkezdjük az installálás lépéseit, vagyis első lépésben hozzá kell jutnunk a Wine-hoz. A legfrissebb bináris verziót a **www.winehq.com/?page=download**, a legutóbbi forráskódot a **www.winehq.com/?page=download_source** címről tölthetjük le. Ha nem akarjuk a program fordításával tölteni az időt, akkor a bináris verziót javaslom, ez ugyanis az előrefordított Wine-t tartalmazza, míg a forráskód még lefordításra vár.
Ha a bináris verziót választjuk, akkor a Debian Linuxot használóknak nincs bonyolult dolguk, ugyanis az alkalmazás a következő utasítással egyszerűen installálható:
apt-get install wine
Az RPM alapú csomagkezelőt használók (RedHat, SuSe stb.) a következőképpen telepíthetik a Wine-t a saját rendszerükre:
rpm -i wine-YYYYMMDD-i386.rpm
ahol a wine-YYYYMMDD-i386.rpm annak a csomagnak a neve, amelyet letöltöttünk.
A forráskódból történő installáláshoz a letöltött tar.gz-t az alábbi módon kell kicsomagolni:
tar zxvf Wine-YYYYMMDD.tar.gz
majd a kitömörítéssel létrejött új könyvtárba bele kell menni, és a következő parancsot kiadni:
./tools/wineinstall
Fontos, hogy a megfelelő fejlesztői könyvtárak is telepítve legyenek, ellenkező esetben a wineinstall nem fog lefutni.
Az installálás után meg kell teremtenünk azt a környezetet, ahol a Wine futni fog. Ehhez a felhasználónk home könyvtárában léteznie kell Wine könyvtárnak, amelyet az előbbi lépésekkel hoztunk létre. Ez alatt a könyvtár alatt az alábbi struktúrát kell kézzel (vagy a Midnight Commanderrel) megalkotnunk:
.wine/c_drive
.wine/c_drive/Windows
.wine/c_drive/Windows/Fonts
.wine/c_drive/Windows/Start Menu/Programs
.wine/c_drive/Windows/System
.wine/c_drive/Windows/System32
.wine/c_drive/Windows/Temp
.wine/c_drive/Program Files
.wine/c_drive/Program Files/Common Files
Ezután a Wine csomagjában a documentation/samples könyvtárból kell a $HOME/.wine/Windows könyvtárba másolni ezt a két fájlt:
system.ini
win.ini

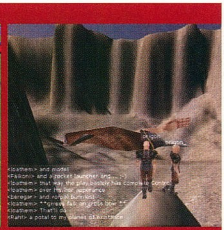
Minden alkalmazás, amelyet a Wine alá installálunk, ebbe a könyvtárstruktúrába kerül, mint amikor a Windows alatt telepítünk fel programokat a C: meghajtóra. De ezzel még nem fejeztük be a telepítést, mivel a Wine-nak is szüksége van saját konfigurációs fájlra, amelyet szintén a Wine csomagjában található documentation/samples könyvtárból kell a $HOME/.wine könyvtárban elhelyezni.
A konfigurációs fájl felel a Wine-ra vonatkozó meghajtók és az azokra vonatkozó információkért, a könyvtárak és a portok beállításaiért, a Wine kinézetéért, a használt DLL-kért és a multimédia-meghajtók valamint azok konfigurációiért.
Most alapbeállításokkal ugyan, de a Wine készen áll a használatra. Windows alapú programokat úgy tudunk futtatni, hogy egy parancssorba (KDE vagy GNOME alatt) beírjuk a következőt:
wine xxx.exe
ahol az xxx.exe a futtatandó windowsos alkalmazás teljes elérési útvonala.

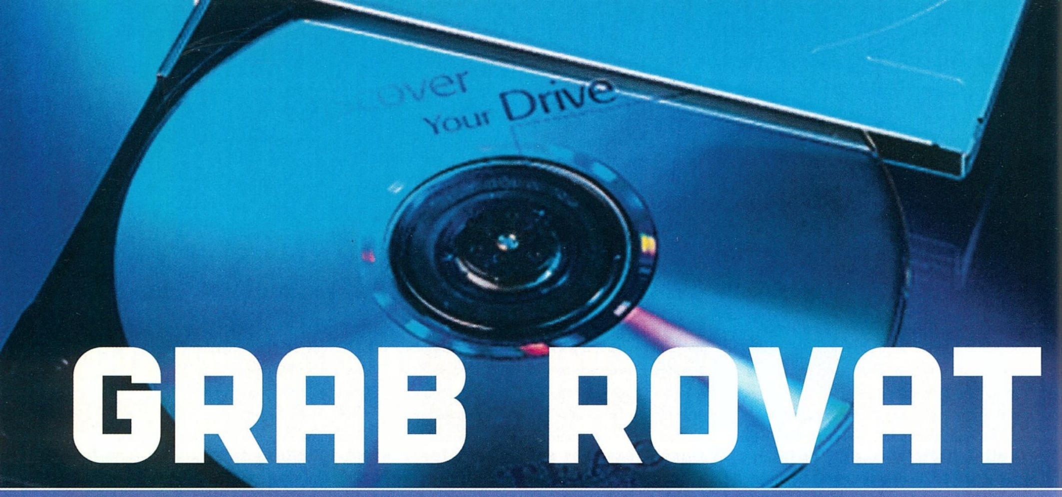
A folytatásban közelebbről megnézzük a Wine konfigurációs fájl beállításait, lehetséges értékeit. Addig viszont minden jót kívánok! ■ Fec



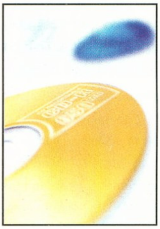






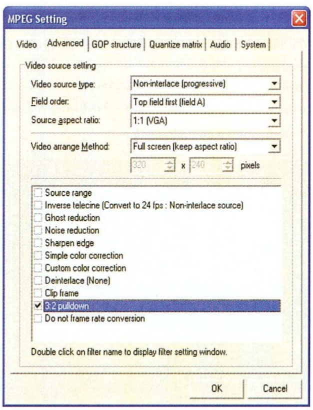


GRAB ROVAT



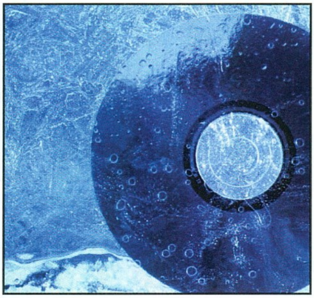
PONTOSÍTÁS. Most aztán bele kell húznunk, ha valóban haladni akarunk az SVCD tanulmányozásával. A legutóbb kitárgyaltuk, hogy a SuperVideoCD milyen célzattal jött létre. Megismertük, hogy a technológiai skálán körülbelül hol áll, mire használható és miért érdemes foglalkozni vele. Több levelet is kaptam azzal kapcsolatban, hogy a kétféle változat nemcsak a feliratozásban különbözik, hanem az alkalmazható videofelbontásban is van eltérés. Ez így igaz, elnézést a hiányosságért. A Kínában honos, CVD rendszerű feliratozást támogató változat esetében használhatunk 352x576 (PAL) és 352x480 (NTSC) felbontást is, szemben az eredeti Philips változat fixen rögzített, 480 oszlopos felbontásával. Általában a 352 oszlopos felbontás sikeresen keverhető a Philips-kompatibilis felirattal is, de véleményem szerint célszerű a 480 oszlopos felbontás használata, mert a 352 már túl kevés, és igencsak a minőség rovására megy. Ha valaki kíváncsi, mi a különbség, akkor tömörítse be ugyanazt a forrásanyagot mindkét felbontásban, és győződjön meg róla, megfelelő-e a kisebb változat – no meg, hogy az asztali készüléke boldogul-e a 352 oszlopos MPEG-2 lejátszásával. Nem győzöm hangsúlyozni, hogy az SVCD (de ez valamennyire a VCD-re is áll, igaz, ott kevesebb paraméter állítgatható) már eléggé nagy szabadságot ad bizonyos dolgokban, tehát érdemes, sőt szükséges kipróbálni a különböző felbontásokat, bitrátákat, tömörítési módszereket, hogy személyes igényeinknek és a lejátszónknak legjobban megfelelő végeredményt kapjuk. Tanulni csak úgy lehet, ha az összes beállítást, lehetőséget kipróbáljuk. Baj nem lehet belőle, viszont a saját kézből szerzett tapasztalat mindennél többet ér!

A TMPGENC ÉS AZ SVCD. A TMPGEnc tömörítőprogram a legjobb MPEG tömörítő, amelyet kezdő felhasználó a kezébe kaphat. A program 30 napig biztosít ingyenes MPEG-2 tömörítést (általában ennyi idő alatt mindig kijön egy újabb változata, amely megint ad 30 nap haladékot), de tudásához mérten a fizetős változata sem mondható drágának. Van benne egy csoda ügyes varázsló, amelyet mi nem fogunk használni. Ellenben kötelező (!) megismerkedni az előre elkészített sablonokkal (igen, tudom, a VCD-tömörítés leírása kapcsán már többször említettem, de akármilyen hihetetlen, minden második levélíró kihagyja ezek használatát), amelyek egyfajta mankóként szolgálnak a kezdőknek: minden szabványos formátum beállítási sablonja két kattintással betölthető. Ha így kezdünk el egy munkát, olyan nagy baj már nem érhet minket, hiszen a program nem engedi, hogy átállítsunk valami fontosabb tömörítési paramétert a betöltött sablon által megszabott határokon túl. A TMPGEnc tömörítő egyébként nem túl gyors program. Ez részben annak köszönhető, hogy szinte majdnem minden típusú (sokféle AVI, DV AVI) állománnyal megbirkózik. Ehhez viszont úgy kellett felépíteni a program bemeneti részét, hogy a forrásállományokat ne közvetlenül kezelje, hanem az operációs rendszer bonyolult szűrőin, codecjein keresztül próbálja megnyitni azokat. Az eredmény bizonyos szempontból példaértékű (a TMPGEnc majdnem „mindenevő"), de a megnyitási mechanizmus összetettsége bizony rányomja a bélyegét a dekódolás sebességére. Maga a tömörítő mag viszont szépen optimalizált (3DNow!, MMX, SSE és ezek újabb változatai szerepelnek a listában), tehát újabb processzorok esetén a tömörítési idő drámaian csökkenhet a régebbi konfigurációk esetében tapasztalható „csigatempóhoz" képest. Tetszik vagy sem, el kell fogadni, hogy az MPEG-2 tömörítés nem kispálya. A minőségért meg kell szenvedni (az én gépeim éjszaka számolnak, amíg alszom, hogy ne kelljen az utálatosan lassan vánszorgó kijelzőt figyelni).



KÉT MENET MINDIG JOBB, MINT EGY. Mielőtt valaki félreértené, nem csaptam át szexuális tanácsadásba. A bekezdés címe arra utal, hogy az MPEG-2 készítése során mindenképpen meg kell barátkoznunk a többmenetes tömörítéssel. A TMPGEnc legfeljebb két menetet támogat. A bonyolultabb, összetettebb MPEG-tömörítők ennél többet is, de az alapok megértéséhez, otthoni felhasználásra a TMPGEnc és az általa kínált két menet tömörítési minősége messzemenően elegendő - legalábbis eleinte. Ha valaki vérszemet kap, akkor továbbléphet a drágább, profi MPEG-2 rendszerek felé, de egyelőre maradjunk a földön. Ugyan a tapasztalt felhasználók folyamatosan a szememre vetik, miért haladunk ilyen lassan, de inkább a többség véleményére adok. Ezért mindent az alapoktól kezdve mutatok be, még ha ezzel untatom is az olvasók egy kisebb részét. A két- vagy többmenetes tömörítést már a múltkor is





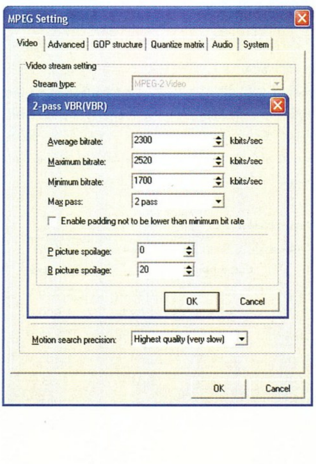


említettem. Kaptam is pár levelet, hogy miért írok butaságokat, mert ugye a röptében dolgozó (az eljárás jellegéből adódóan ugyebár szigorúan egymenetes) belső vagy külső, hardveres MPEG-2 tömörítők is szép végeredményt adnak. Elhiszem. De bármenynyire hihetetlen, egy 20 dolláros, 30 napig ingyenesen használható „gagyi" szoftverrel szebb MPEG-2 videót lehet készíteni, mint egy 500 dolláros MPEG-2 capture hardverrel. Nem szabad összekevernünk, hogy itt két különböző felhasználási módról van szó! A capture funkcióval megáldott MPEG-2 tömörítők külső, analóg (vagy digitális) forrásból érkező videoanyagok gyors feldolgozásához készültek.



QuickTime forrás, eltérő frame rate.

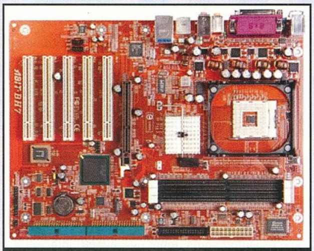
Lépjünk is a tettek mezejére! A példa kedvéért egy QuickTime állományt fogunk átkódolni SVCD-re. Gondolom, már mindenki letöltötte a Matrix 2: Reloaded c. film végleges előzetesét az internetről (ha minden igaz, mire ezeket a sorokat olvassátok, már hazánkban is bemutatták a filmet). A legnagyobb felbontású változat bizony, gépizzasztó darab! Szuper 1000x540 pixel felbontásával, két és fél perc hosszúságához mérten hatalmasnak mondható, mintegy 100 MB-nyi méretével az előzetesek koronázatlan királya. Még a 2 GHz-es gépeknek is nagy feladatot jelent a lejátszása. Jómagam imádom a filmelőzeteseket, de ezeket sokkal kényelmesebb asztali lejátszón nézegetni, mutogatni a haveroknak, így rendszeresen átkódolom az internetről letöltött (többnyire QuickTime) állományokat SVCD (újabban inkább már DVD) formába. A QuickTime formátum azért is különleges, mert általában nem nyitható meg közvetlenül a különböző szerkesztő és tömörítő programokkal – sajnos a TMPGEnc sincs ezzel másként. Így közbülső konverziót is segítségül kell hívnunk, valamint a 24 kocka/másodperc felépítésű előzetesünk további meglepetéseket is tartogat: hogyan lesz ebből szabványos NTSC vagy PAL rendszerű videónk? Hiszen NTSC esetén a frame rate 29,97, PAL rendszerben 25 kocka/másodperc, a forrásunk pedig egyiknek sem felel meg! Először is meg kell értetnünk a TMPGEnc programmal, hogy mi fán terem a QuickTime állományunk. Ehhez úgynevezett VFAPI (Video File API) elven működő bedolgozó modult hívunk segítségül. Említettem, hogy a TMPGEnc sokféle formátumot kezel forrásként. Ez nagyrészt annak köszönhető, hogy a bemenete moduláris szinten működik, egy-egy újabb formátum kezeléséhez elegendő az adott formátumhoz írt VFAPI modult megszerezni, és bemásolni a program könyvtárába – alapból is tartalmaz 8-10 ilyen plug-int, de ami nekünk kell, sajnos nem alapfelszerelés. A QuickTime formátumhoz való QTReader.vfp modult egy lelkes programozó írta, ezért a kiegészítés nem fizetős, hanem szabadon hozzáférhető az interneten (www.geocities.com /SiliconValley/ 4942/svcd.html). Ha ezt bemásolod a TMPGEnc könyvtárába, akkor a program képes lesz megnyitni a mov kiterjesztésű állományokat! Fontos tudni, hogy a modul önmagában működésképtelen, ha a gépeden nem telepítetted a forrásállomány lejátszására alkalmas QuickTime lejátszót (fontos a verzió is) – a modul ugyanis csak „közvetít" a telepített lejátszó dekódere és a tömörítő program között.



Első körben készítsünk NTSC szabványú SVCD anyagot – erre ugyanis maga a TMPGEnc tartalmaz beépített konverziós lehetőséget. Kezdjük rögtön a „VideoCD (NTSC).mcf" sablon betöltésével, hogy biztosítsuk a szabványos végeredményt. Az általunk átalakítandó QuickTime fájl 24 kocka/másodperc alapú, progresszív (azaz nem váltott soros, nem interlace) forrás (általában a mozifilmes források ilyenek). Az NTSC televíziós rendszer viszont 29,97 képkocka, azaz pontosabban 60 fél kép/másodperc alapú és váltott soros, tehát úgynevezett interlace-es képfelépítéssel dolgozik. A mozifilmek NTSC rendszerre történő konverziója során egy úgynevezett 3:2 „pulldown" eljárást alkalmaznak – ez meglehetősen bonyolult eljárás, amelynek a végeredménye (elvileg) NTSC TV-s rendszerben lejátszva az eredeti forrás minőségét idézi. Hogy a program elvégezze nekünk ezt a konverziót, az Advanced fül alatt be kell pipálnunk a 3:2 pulldown melletti mezőt. Mivel a forrásunk 1:1-es pixelaránnyal rendelkező számítógépes állomány (a kép nem torzított), de nem teljes képernyős, hanem csak a lényeges részt tartalmazó szélesvásznú anyag, így a beállítások során figyelnünk kell. A Video source type legyen non-interlace (progressive), a Field order így lényegtelen, a Source aspect ratio 1:1 (VGA), a Video arrange method pedig Full screen (keep aspect ratio). A legelső, Video fülön állítsd az Encode mode mezőt interlace-re, a Motion search precision mértékét Highest quality (very slow)-ra, a Rate control mode opciónál válaszd a 2-pass VBR (VBR) sort. Nyomj is rögtön egy Settings gombot, hogy beállítsuk a bitrátát. Az average (átlagos) legyen 2300, a maximum 2520 (ennél se az átlag, se a maximum nem lehet több, ha a szabvány keretein belül szeretnénk maradni, márpedig az asztali lejátszókhoz ez kell!), a minimumot én 1700-1800 körül szoktam hagyni. A Max pass mező értéke legyen sima 2 pass. Meg is lettünk a beállításokkal, elkészülhet az előzetesünk MPEG-2 változata. Házi feladat: a Video fülön próbálgassátok ki mind a három beállítási lehetőséget (Non-interlace, Interlace, Inverse 3:2 pulldown), írjátok ki CD-RW korongra, és nézzétek meg asztali lejátszóban, melyik lett a legjobb. Legközelebb innen folytatjuk, de már PAL rendszerben. Várom a leveleket! ■ **PPéter**

HARDVER FÓRUM

Biztosan sokan emlékeznek még a Pentium III-as idők tuningbajnokára, az elpusztíthatatlan és közkedvelt Abit BH6-os alaplapra. A mai napig hibátlanul működnek, persze az idő alaposan eljárt fölöttük. Az Abit is így gondolhatta, mert a napokban a piacra került az utód, az unoka, az Abit BH7. Úgy hirdetik, mint minden tuning-alaplapok atyját. Nézzük meg, igazat mondanak-e? Mielőtt valaki a cikk végére lapozva keresné erre a kérdésre a választ, elmondom előre: igazat. Lássuk tehát a medvét, azaz a BH7-et.



Abit BH7

Az alaplap elrendezésén tulajdonképpen minden a megszokott, az ATX csatlakozó jó helyre került – csakhogy ezt is megértük. Az élénk marhahússzín ezzel szemben furcsa. A 12 V-os kiegészítő csatlakozó helye a procitól kissé balra, és fenn található, ezt mondjuk, el lehetett volna máshol is helyezni, de nagy gubancot itt sem okoz. Érdekesek a zöld színű, fektetett IDE-csatlakozók. 1 AGP, 5 PCI sín, 3 memóriafoglalat, eddig megszokott minden. A szokatlan a Serial ATA csatlakozó, amelynek nagy jelentőségét nem látom, mert egyrészt ilyen winchesterek még nincsenek a piacon, másrészt ennek a bioszban történő engedélyezésével a második IDE-portra csatlakoztatható merevlemezek száma eggyel lecsökken. Viszont kapunk egy szép kis Serial ATA kábelt, amelyet kedvünk szerint nézegethetünk. Az alaplap tartalmaz egy 6 csatornás Realtek ALC 650-es hangkeltőt 2 db optikai ki-bemenettel, egy 10/100-as, szintén Realtek hálókártyát, és egy csomó USB 2.0 csatlakozót is. Eddig tényleg semmi különös, igaz? Most pedig nézzük, mitől lesz ez minden tuningalaplapok atyja. Az Abit az elsők között hozta ki a különféle i845 chipsetes alaplapjait, emlékezzünk a BD7-II-re, a még mindig kapható BE7 sorozatra. Feltehetően levonták a megfelelő következtetéseket, és a begyűjtött tapasztalatok alapján ugrasztották neki a mérnököket a BH7 tervezésének. A legfontosabb újítás a négyfázisú alaplapi tápstabilizátor. Hogy ez mit is jelent? A processzor stabil működése szempontjából a legfontosabb a megbízható, állandó, nem ingadozó core-feszültség. A core-feszültség - főleg tuningoláskor - igen nagy terhelésnek van kitéve. Ebben az alaplapban a core-feszültséget négy párhuzamosan kapcsolt áramkör állítja elő. Beláthatjuk, hogy a terhelés így jobban eloszlik, a beállított core-feszültség pontosabban tartható. Menjünk tovább. A processzor órajele 100–250 MHz-ig 1 MHz-es lépésekben állítható. Ez már ígér valamit a jövőre nézve is. Hogy mit? Azt, hogy gond nélkül támogatni fogja a 800 MHz órajelű processzorokat is, sőt, még tuningra is lesz lehetőség. Mélyedjünk el tovább a SoftMenuben. A PCI órajel a már megszokott módon beállítható az órajel 1/3, ¼, 1/5, 1/6 arányában, és természetesen lehetőség van a fix 44, 37, vagy 33 MHz-re is. A memória aszinkron hajtása szintén lehetséges, a beállított órajeltől függően 3:4, illetve 4:5 arányban. Most pedig nézzük a feszültségeket. A core-feszültség igen brutális módon +5 és +30% között állítható. A memória feszültsége 2,55–3,05V-ig, az AGP feszültség pedig 1,5–1,6V-ig állítható. A pontos értékekre kitérek később. A következő érdekesség a biosz PCHealth menüpontja. Itt a jól ismert CPU, illetve System Temperature mellett felbukkan egy harmadik, PWM nevezetű hőmérséklet is, ez pedig az alaplapi feszültségszabályozó hőmérsékletének monitorozása. A processzorventilátor fordulatszámának beállítására szolgál a SmartFan menüpont, amelynek segítségével a fordulatszámot a névleges érték 70/80/90 százalékára lehet beállítani. A fordulatszám-csökkentés addig érvényes, amíg a processzor hőmérséklete el nem éri az általunk beállítható CPU Warning Temperature-t. Amennyiben a processzor ezt a hőmérsékletet eléri, a ventilátor azonnal teljes sebességre kapcsol. A változtatás a gép újraindítása után azonnal életbe lép. Ha már itt tartunk: a biosz megkönnyíti a bioszfrissítés menetét is. Készítenünk kell egy kisfloppyt, rajta az awdflash programmal, és a beírni kívánt új biosz-fájllal, ennek a kiterjesztése legyen bin. Indításkor az Alt + F2 kombinációt megnyomva beolvassa a kisfloppyn található fájlokat, és automatikusan frissíti a bioszt, nem kell bootlemez. Miután az Abit alaplapok nem voltak valami híresek a pontos feszültségeikről – általában a beállítottnál kevesebbet adtak –, megmértem, hogy a BH7 ebből a szempontból hogyan teljesít.

Core-feszültség:

Beállított:	Biosz által mutatott:	Mért:	Elvi feszültség:
0%	1,45 V	1,50 V	1,525 V
5%	1,53 V	1,58 V	1,600 V
10%	1,58 V	1,65 V	1,677 V
15%	1,69 V	1,74 V	1,753 V
20%	1,76 V	1,81 V	1,83 V
25%	1,82 V	1,87 V	1,906 V
30%	1,92 V	1,97 V	1,982 V

A core-feszültség alakulása. Első oszlop a bioszban beállított, a második a biosz hardware-monitora által mutatott, a harmadik a digitális multiméterrel mért, a negyedik pedig az 1,525 V névleges feszültségből százalékszámítással kiszámított feszültség.

Memóriafeszültség:

Beállított:	Biosz által mutatott:	Mért:
2,55 V	2,49 V	2,55 V
2,65 V	2,60 V	2,65 V
2,75 V	2,70 V	2,75 V
2,85 V	2,80 V	2,85 V
2,95 V	2,90 V	2,95 V
3,05 V	3,00 V	3,05 V

AGP-feszültség:

Beállított:	Biosz által mutatott:	Mért:
1,50 V	1,50 V	1,50 V
1,60 V	1,60 V	1,60 V

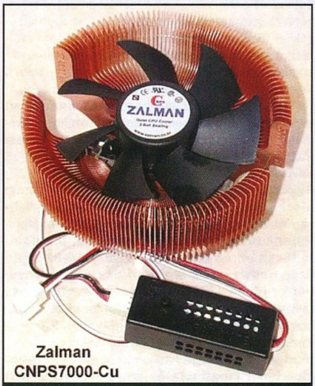
A BH7 a feszültségek szempontjából is jól vizsgázott. A C1 steppinges Pentium 4 esetében a névleges core-feszültség 1,525 V, ehhez képest a feszültségskála alján a BH7 kissé „késik", a felsőbb régiókban kissé „siet". Az eltérések elhanyagolhatók, ha mondjuk a TH7-II egyes példányaihoz hasonlítjuk, amelyeken a beállított 1,50 V a valóságban 1,35-ként jelent meg.

A memória-, illetve az AGF feszültség teljesen korrekt.

Vessünk most néhány pillantást a három memóriafoglalatra is. Az alaplap a saját kézikönyve szerint maximum 2GB memóriát fogad, vagy 3 db 266-os, vagy 2 db 333-as modul támogatásával. Noha egy szó sem esik róla – hivatalos támogatás hiányában persze –, a BH7 szépen elballag 2 db 400-as modullal is. Egyébként mi értelme lenne a 250 MHz-ig állítható órajelnek? Az alaplap tuningképessége, stabilitása kiváló. Egy C1 stepping 2,0 Pentium 4-et sikerült 175 MHz-en elindítani, nem is eszement magas core-feszültséggel. Már sokszor elmondtam, de elmondom megint: senki ne kísérletezzen 1,65, maximum 1,70 V feletti core-feszültséggel, hacsak nem akarja kedvenc processzorát az örök vadászmezőkre küldeni. Most pedig ugorjunk neki a tuningnak. Az áldozat egy egész jól sikerült, C1-es 2,0 GHz-es Pentium 4. Indítsuk a tesztet: proci alaplapba be, Spire cooler fel, 400 W táp, Asus V8420 kártya be, 2x256 MB Kingston 333-as DDR, hadd menjen. Megyeget is szé-

pen. Írogatom befele az órajelet a bioszba – a SoftMenu III-ban a kívánt órajelet be lehet írni -, és nézegetem, mi az, amin a processzor még elindul. 160/163/166/168/170/172... Százhetvenkettőn, azaz 3404 MHz-en már nem indult el. Nosza, adjunk neki – csak próbára, egy-két percre!!! – 1,70 V-ot. 172/173/174/175... 3500 MHz egy 2 gigás procitól nagyon tisztességes teljesítmény. Na de ez csak az elindulás, de min lesz stabil? Legelőször elmondom, szerintem mi a stabil. Stabilnak nevezhető az a processzor, amelyiken a Prime95 legalább 4 órát megy, amelyik real-time hiba nélkül bedigizik, és DivX-be tömörít egy 3 órás VHS felvételt, amelyiken hiba nélkül, legalább 3 órán keresztül loopban lefut a 3Dmark 2001. Ez a processzor már valóban stabilnak mondható. Nos, tehát a szóban forgó egyed 1,65 V mellett eleget tett az előbb említett stabilitási kitételeknek 165 MHz-en, ami kereken 3300 MHz-et jelent. Persze a leányzó fekvése nem ennyire szép ám. A tesztelés asztalon történt, a proci az egész szoba levegőjét melegítette, és a Spire EasyStream coolerrel még így is elérte az 56 fokot. Zárt házban ehhez egész nyugodtan hozzá lehet adni még bő 15 fokot. Ide bikább hűtés kell, mégpedig olyan, amilyent a gyártó is bátran ajánl 3+ GHz-re is. És most jön a képbe a Zalman CNPS7000-Cu cooler. A Zalman név szerintem nem cseng ismeretlenül, esett már szó a cég által tervezett és kivitelezett kiváló minőségű, és nem utolsó sorban igen halk hűtésekről. A 7000-Cu egy 92 mm átmérőjű ventilátorral szerelt, rézből készült cooler, folyamatosan szabályozható ventilátor-fordulatszámmal, kimondottan magas órajelű Pentium 4 procikhoz. Az általam mért legalacsonyabb fordulatszám 1350/perc, ekkor a zaj 20 dB, a legmagasabb fordulatszám 2200/perc, 25 dB zajjal. A tekintélyes méretű és tömegű – 0,77 kg – cooler kifogástalanul teszi a dolgát.

A legalacsonyabb fordulatszámon járatott ventilátorral a proci hőmérséklete azonnal lezuhant üresjáratban 35 fokra, teljes terhelés mellett sem haladta meg az 54 fokot. Mondjuk, ez a cooler akkora, hogy a rézborda majdnem eléri a vga-vezérlőt. De hogy visszatérjek a BH7-re: kiváló, igen stabil szerkezet, nálam a kimondottan ajánlott kategóriába tartozik. A Zalman hűtés úgyszintén, bár ennek a jó teljesítménynek kemény, forintban mérhető ára is van. Cserébe viszont nem mindennapi küllemű és teljesítményű coolerhez jutunk.



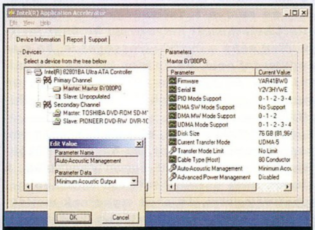
Zalman cooler fordulatszám-szabályzóval

A következő ajánlott újdonság a Maxtor DiamondMax Plus 9 winchestercsalád. A merevlemez-gyártás lassan tényleg kétpólusúvá válik. Az IBM eladta merevlemez-gyártó részlegét a Hitachinak, a Maxtor felvásárolta a Quantumot. A magyar nagykereskedelmi cégek statisztikái alapján ez a magyar piac két legnépszerűbb gyártója. A piac másik két szereplője a Seagate és a Western Digital, magyarországi forgalmuk egyelőre jóval elmarad a két másik gyártóé mögött.

A Maxtor utolsó – igen jó – sorozata a D740X volt, amelyikről nem is titkolták, hogy Quantum lett volna, ha nem történik meg a cégfelvásárlás. Miután a Maxtor a Quantummal a fejlesztőgárda jó részét is megvásárolta, ideje volt valami tényleg újat a piacra dobni. Az új család teljesen hangtalan folyadékcsapágyas motorral és 8 MB pufferrel érkezett meg.

Felület:	**80 GB**	**120 GB**	**160 GB**	**200 GB**
ATA-133				
8MB:	6Y080P0	6Y0120P0	6Y0160P0	6Y0200P0
SATA150				
8MB:	6Y080M0	6Y0120M0	6Y0160M0	6Y0200M0

Mint látható, a család készül ATA-133, illetve Serial ATA-150 kivitelben is, a számok egyben az elvi átviteli maximumot is megadják megabájt per másodpercben. A Serial ATA vezérlő egyelőre nagyon kevés alaplapon található meg, bár erre az esztendőre ígérik ennek az átviteli rendszernek az áttörését. Előnye az ATA-133-nál valamivel magasabb átviteli sebesség – a jövőben a SATA winchesterek elérhetik majd a 600 MB/sec átviteli sebességet is -, a jóval egyszerűbb használat – a SATA egy, a telefonhuzalhoz hasonló vékonyka kábelt igényel a tápon kívül –, valamint el lehet felejteni a master-slave vacakolást is. Kapható SATA vezérlőkártya is, de erről mindenkit lebeszélek. Miután a jelenlegi ATA, ill. SATA winchesterek a csatlakozófelület kivételével hardveresen teljesen egyformák, nem érdemes görcsölni. Majd ha kijönnek a valóban sokkal gyorsabb SATA winchesterek, akkor meglátjuk. No de térjünk vissza a Maxtorokhoz. A típusjelzések elárulnak mindent, azonban vásárláskor érdemes figyelni, mert ennek a családnak kapható egy olcsóbb, 2 MB pufferrel szerelt változata is, amelyen az utolsó előtti betű L.



Akusztikus jellemző beállítása

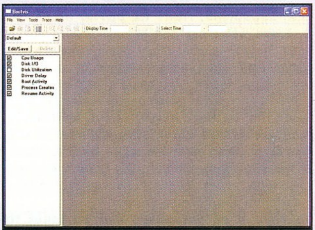
A folyadékcsapágyas motor miatt a lemezforgatás teljesen hangtalan. Kizárólag a fejléptetés hallható, de ez sem zavaró mértékű. Ha valaki mégis teljesen halk winchestert szeretne, annak itt a megoldás: az Intel chipsetes alaplapokhoz telepített Intel Application Accelerator programmal tetszés szerint állíthatjuk „on-the-fly" a Maxtor DiamondMax Plus 9 winchesterek akusztikus jellemzőit.

Ha a Minimum Acoustic Outputot választjuk, akkor a winchester egy cseppet lassabb lesz, viszont tökéletesen csendes.

Végül nézzük a jellemzőket:

Maxtor DiamondMax Plus 9 fordulatszám: 7200/perc, 2 vagy 8 MB buffer, ATA-133 vagy SATA 150 felület, rázkódás elleni-, és adatvédelem, átlagos elérési idő: < 9,4 ms, áramfelvétel: átlagosan 5 V/750 mA, 12 V/500 mA. Ajánlott kategória.

Ne múljon el cikk anélkül, hogy az XP-t ne piszkáljuk egy kicsit. Mindenki szereti, ha a gépe gyorsan indul, és az oprendszer minél gyorsabban betöltődik. A Microsoft jelentős lépéseket tett ebben az ügyben, amikor kiadta a BootVis nevezetű programocskát, amelyik az XP betöltődési idejét hivatott optimalizálni. A program működése teljesen automatikus. Megvizsgálja a boot során betöltődő rendszerfájlokat, drivereket, ugyanis az XP képes egy időben több rendszerfájlt, illetve meghajtóprogramot betölteni, nem ragaszkodik az egymásutánisághoz. Ezzel az indulási idő jelentősen lerövidülhet. A Bootvis indítása előtt zárjunk be minden éppen futó programot. Indítsuk el a BootVist, válasszuk a menüből a „File – New – Next Boot + Driver Trace" menüpontot. Az ablakban hagyjunk mindent alapértelmezésen, nyomjuk meg az OK gombot, és várjunk türelmesen. Ne nyúljunk semmihez, a gép magától újraindul, és a Bootvis elemzi a boot során tapasztaltakat. Amikor a program ismét betöltődik, nézegethetjük a szép grafikonokat, de sokat ezzel ne vacakoljunk, inkább válasszuk a „Trace – Optimize System" menüpontot. A gép ismét újraindul, az oprendszer betöltődése után a Bootvis a megfelelő sorrendbe fogja rendezni a betöltendő dolgokat, ez is nagyon időigényes dolog. E megoldás révén 15-30 százalékkal rövidebb betöltődési idő is elérhető. A program letölthető innen: web.matavnet.hu/oldman1/bootvistool.exe. Az önkicsomagoló exe indítása után megkapjuk a Bootvis programot. ■ Old Man


A BootVis bejelentkezik

Csóközön. Ez itt az. Mármint a levrov. Gyors leszek, és kíméletlen, legalábbis ami a bevezető kiirtását illeti, a múltkor ugyanis kicsit hosszú volt, bocs, viszont majd most meg nem lesz az. Már csak azért is, mert alapvetően ebben az univerzumban ugyebár minden az egyensúlyi helyzet fenntartására, de legalábbis ahhoz igyekszik közelíteni, és mi vagyok én, hogy megszegjem ezeket az alapvetéseket. Ennyit tehát a bevezetőről. Viszont. Van két dolog, amit feltétlenül el kell mondanom, ebből egyik a tábor téma amivel már most zaklattok, pedig hol van az még. Nos, hölgyek és urak, lehet szépen készülni a táborozásra. Bővebbet most még nem mondhatok, csak annyit, hogy idén nem csak az előző évek alatt megszokott punnyadás és non-stop hálózati overkill lesz a buli tárgya, hanem egészen exkluzív mindenféle vár rátok. Szóval már lehet is előjelentkezni, meg elkezdeni a felkészülést. Futóedzés, edzőterem, kocsma, ilyesmik. Majd erre a témára alkalomadtán még visszatérünk. A második fontosság, amit még a sótájm előtt meg kell említenem, hogy PPéter nyomatékkal megkért, feltétlenül említsem meg a levrovban, hogy ő is hülye. Nem pont teljesen így, de a lényeg ez. Elmondom azért a konkrét okot is, mely nem más, mint az, hogy PP néhány, az ő munkásságának részét képező mondatfoszlányt fedezett fel a levrovban, ami igaz is, lévén PP hülyesége valamilyen szinten a Gamer kollektív hülyeségének részét képezi, ami alól nincs kibúvó, nincs menekvés, bizony. Aki volt már ezzel az idiótával összezárva, az tudja, hogy hülyeségi dózis/perc aránya kimondottan magas, sokszor az egészségügyi határt súrolja, és kimondottan nehéz megoldani, hogy akár fél percre is csöndben maradjon. De ezzel a horrorral nem is terhelnélek tovább titeket, jöjjön, aminek jönnie kell, és különben is a bevezető, mint említettem, ma egészen rövid, megakadályozandó az univerzum megbillenését.

HELYREIGAZÍTÁS. **Az előző levrovban az a kijelentés hangzott el tőlem Broáf Sándor laptervező kisiparosról, hogy alkoholista. Bézbóllütővel a kezében barátságosan felkért, hogy jelezzem, ez a valóságnak semmilyen módon nem felel meg, minden ilyen tárgyú kijelentés nélkülözi a valóság bármilyen alapját, és amikor őt valaha bárki olyan állapotban láthatta, ami úgy nézett ki, mintha, az nem igaz, sőt dehogy, mert csak színészi és illuzionista képességeivel kápráztatta el nagyérdemű közönségét. *(Na persze – a korr.)* Ki kell tehát jelenteni, hogy Broáf Satyi nem alkoholista. Pedig de. *(Láttátok volna Miskolc-Tapolcán, ... tavaly, vagy 1968-ban, Postás-üdülő, Csopak ... - a törd.)***

KÉRDÉSCSOMAG, MERT AZ OLYAN JÓ. Ő, hello. Tudod, volna egy párr kérrdes-kérrdés hozzád Brraz. Tudod, az első: (hogy írrjam szépen?) Mi a f.szért írrtál ilyen hosszú bevezetőt a Gamerr Levrrovjába? Másik: Mi a bajod a törrd-el? Harmik (Törrd itt nem javít): Miérrt beszél sok emberr csúnyán? Hm, ba.meg? Negyik: Miérrt, kérrdem én, miérrt baj az, ha a lányok játszanak, mondjuk még nem láttam ilyen norrmális csajt:) Na, akkorr Csá: ■ PRRED (alapban egy r-el)! Ui.: Betenni engem a köv. levbe, merrt ideges típus vagyok, és elfogyasztom a sörrötöket!!! Ez nem vicc!

De vicc. A mi söreinket, már ha lehet itt ugyan a MI kifejezést alkalmazni, na szóval a mi söreinket a Satyi és a Törd. nagyon gyorsan felszívja, szóval te ide hiába jössz ilyennel fenyegetőzni, mert jól kinevetlek. Ebben már majdnem benne is van a válaszom, hogy mi bajon a Törd.-del, tehát a kettes kérdés kilőve, mert ugyan még hosszan sorolhatnám, de mással is szeretnék még ma a levrovban foglalkozni. Mert akkor meg az lesz a bajotok, hogy miért írok erről olyan sokat. Az előző bevezetőt hírtelen felindulásból elkövetett felindulásból követtem el, magam sem értem, miért, egyszerűen csak úgy. De most helyrehoztam a hibát, nagyon ügyes gyerek vagyok. A harmadik kérdésedre a válaszom az, hogy azért beszélnek az emberek úgy, ahogy, mert nem élnek egy Korr. típusú inkvizítor barátságos közelségében. Utolsó kérdésedre a válasz egyértelmű, egyáltalán nem baj, ha a csajok is játszanak, sőt mi több, tök jó. Sokan vannak ám, azért, mert te egyet sem ismersz, attól még vannak, nem is kevesen. Ez itt ugyan még nem a levrov vége, de azért mondjuk csak ki, éljenek a csajok. Jah, ha véletlenül mégis összefutnál egy ilyen csajjal, akkor szólok már most jó előre, hogy még legalább egy PC-t szerezz be, mert ha lenyúlják a gépedet, akkor szinte lehetetlen visszaszerezni tőlük. Én szóltam! :) *(Ja, és az még csak a kezdet! A pénzedről és a kocsmázási idődről már nem is beszélve :) - a törd.)*

KÉRDÉSCSOMAG MEGINT, MERT MÉG MINDIG JÓ. Hi Braz! Lenne néhány kérdésem:

1.: Asszem, a februári gondolatébresztőben azt írtátok, hogy a Gamerújságíráshoz egyebek mellett szükséges a magyar helyesírással jó kapcsolatot fenntartani. De akkor mi KORR dolga a szerkesztőségben?

2.: Ahelyett hogy ilyen GAGYI teljes játékokat mellékelnétek a számhoz, amelyek néha a több CD-jük miatt elveszik a helyet a demóktól, a rovatoktól, tehetnétek az újsághoz kötődő játékokat: pölö: amikor írtatok a NOLF2-ről lehetett volna a teljes játék a NOLF satöbbisatöbbisatöbbi.

3.: Otthonra lehet, hogy bekötjük az ádéeselt. A kérdés az lenne, hogy 384 vagy 512k-s legyen, ha akarok a neten Battlefieldezni, Generalsozni?

4.: A Vice Citynek lesz-e multi módja? ■ MARK LAR

1. A Korr. a magyar helyesírás nagykövete, a kegyetlen inkvizítor, és egyebek mellett ronda is. Azért tartjuk, amiért általában az emberek mindenféle házi kedvencet szoktak, tehát mert olyan szeretetre méltó, kedves és sokba kerül. Néha azért van neki haszna, ugyanis pont azt csinálja, ami a neve, Korr.-ektúráz, helyesírási hibákat tarol le, és írt ki tövestül, valamint mondathelyességi revíziót tart a cikkekben, amitől számos esetben azt lehet hinni, hogy a cikkíró hülye, és nem tudja mit ír, pedig csak a Korr. Jól megmagyarítottа a mondatot. Persze ez utóbbi szokott néha jól sikerülni. Néha. *(Rövidebben: a Korr. a véletlenül, és nem a tudatlanság, tanulatlanság miatt keletkezett helyesírási hibákat javítja. Meg néha a nyelvhelyességet is, ha már nagyon fáj neki, de ez igen kényes ügy, mivel arra is ügyelnie kell(ene), hogy ne másszon bele túlságosan a t. cikkíró lelkivilágába – a korr.)*

2. A teljesjáték-téma, az nem úgy megy ám, hogy kapjuk magunkat, és hopp, mellébökjük az újságnak, amit éppen gondolunk. A kiadók által összeállított kis csomagokból lehet válogatni, és ezek mehetnek mellékletként. A kör meglehetősen korlátozott, igyekszünk a legjobbakat megszerezni, de hát ad 1, nem mindig sikerül, ad 2, ha ezek a legjobbak, képzelheted, milyenek vannak még.

3. Tökéletesen, teljesen mindegy, de alapigazság az, hogy az internet-elérés sebessége sosem lehet elég, tehát minél gyorsabb, annál jobb. Persze, van itt egy kis árkérdés izé is, de hát apróságokon nem érdemes bigyózni, ugyan már, a pénz, az a legkevesebb... *(Na ja – a korr.) (Ha nyomod a BF42-t keress meg, oszt megöllek jól (laza[HU]) - a törd.)*

4. Mittomén. Lehet. Mindent el tudok képzelni. Ahogyan nem kizárható az, hogy a Törd. biológiai értelemben besorolható az emberi fajba, pont ugyanúgy lehet akármінek akármikor akármilyen verziója. Értik, ugye? *(He? - a törd.)*

HÜLYESÉGI HVÓCIENS. ***(a gyengébbek kedvéért: hányados, nem mintha így lenne értelme – a korr.)*** Hi Brazil!!! HiHeHiHe. Miért vagy ilyen hülye? Talán azért, mert a Törd. is az. Mert ha nem, akkor csak simán hülye a Braz!? ■ DBALÁZS

Szerintem én egyáltalán nem vagyok hülye. Csak kicsit, de annyira mindenki, vagy legalábbis majdnem. A Törd., az hülye. Nem kicsit. És ő nem is szép. Én meg szép is vagyok. Mondjuk, szép nem annyira, mint amennyire nem hülye, de azért eléggé, ebből következik, hogy nem hülye nagyon kevéssé vagyok, mert ha nem lennék ennyire szép, akkor sokkal alacsonyabban lennék nem hülye, mint a képletből adódik. A Törd. meg nem szép, sőt marha ronda, és vizet is iszik, és hülye jól, meg vizet is iszik, én meg nem, mert én okos vagyok inkább, mint hülye, és aki nem ért ezzel egyet, annak beverem az orrát. Nem nagyon, mert csak a hülyék agresszívek, én meg nem nagyon vagyok az, és így csak kicsit verem be az orrokat, jól. De nem nagyon, nem annyira nagyon, szóval ergo egy a lényeg, a Törd., az hülye. Ja, a PPéter is, ezt írtam a bevezetőben, de nem különösen lóg ki ebből a sorból a Korr. sem, Satyeszról nem is beszélve, és akkor még tömött sorokban jön itt mindenki. Igen, most, hogy végignézem, jól láthatóan mindenki hülye, csak én nem, mert én repülőgép vagyok tintahal ízesítéssel. *(ÉN KÉREK ELNÉZÉST - a törd.)*

BOLONDOKHÁZA – MIÉRT? Én ritkán szoktam írni, de most megteszem. A Gamer 4. számáról van szó. Pontosabban a levrovról, még pontosabban a Bolondokháza néven futó baromságokról. Szeretném megkérdezni: Jó neked, ha ilyen baromságokkal tömöd a Gamert? Ha igen, akkor nem szóltam, de ha nem, akkor olvass végig... Szerintem a „rakjábealevrovbabrazmertírtamegysort!“ típusú leveleket berakni az újságba semmi értelme. Szóval csak azt akartam írni, hogy elkeserítő volt azt látni, hogy az értelmes levelek helyett ilyen szemeteket raksz be. Írtad ugyan, hogy nem lesz több, de akkor is nee! Oké? Az újság jó satöbbi... Üdvözlettel: ■ FASZAMAN (MOHAI ZS.)

Egyértelműen kijelenthetem nektek, nem életem célja mindenféle ökörségekkel telitömni a levrovot. Csakhogy, és de. Az ilyen jellegű levelekkel együtt kell élni, jön belőle jócskán, és nincs is nagy baj ezekkel, hiszen nagy részük igazából az írója jókedvéből eredően keletkezik, és csak elenyésző mennyiség az, ami az agy igazi sötétségéből tör elő. És annak igenis örülök, hogy van kedvetek bohóckodni, és ezt velem, velünk is megosztjátok, mert az jó, komolyan mondom, megtisztelő, mert ebből is azt érezzük, hogy fontosak vagyunk nektek, jó, amit csinálunk, érdekel titeket, ilyesmik.

Azonban néha elérkezik az a pont, amikor szólni kell, hogy ácsi gyerekek, ez így már nem feltétlenül lesz jó, nem-e lehetne-e kicsit-e normálisabban-e nyomni-e a bulit. Persze, lehet ezt direktben is mondani, tapasztalatom szerint tökéletesen haszontalan megoldás, meg lehet néha-néha tükröt tartani, hogy nézzétek csak kis egyorrúim, ezek itt ti vagytok, hogy tetszik? Ez jobban beválik, és tényleg kevesebb erőltetett baromság jön egy ideig. Aztán majd megint jön egyre több és több, de hát ez már csak ilyen, ezt nem lehet megváltoztatni, nem is biztos, hogy kellene. Szóval így megy ez. Az igazsághoz hozzá tartozik, hogy nagyon sokan vannak, akik az ilyen levrovot is, vagy csak az ilyent szeretik. Nyilván van olyan is, akinek ez nem jön be, ezen sincs mit csodálkozni. Sokan vagyunk sokfélék, kizárt, hogy akárcsak egyszer tudjak olyan levrovot csinálni, amelyik mindenkinek tetszik. Őszintén megmondva nem is célom. Mint ahogyan az sem, hogy nagyjából mindig egy kaptafára illő szabvány-izé keletkezzen, bár a téma jellegéből adódóan nagyon eltérő és mindig más szerkezetű rovatot sem lehet csinálni. Egy kicsit mindig más, egy kicsit mindig hasonló, kicsit mindig benne van az aktuális hangulat, kicsit mindig más a beérkező levelek milyenségéből kifolyólag, egy szóval összefoglalva: levrov. Összességében azért úgy tűnik, a nagy többség mégiscsak meg tudja emészteni. ;)

IGAZI MEGTISZTELTETÉS. Csá! Csak úgy írok, mert... jó dolog elolvasni a Levrovot az újság megvétele után! ■ CPETI

Nekem is jó ilyeneket olvasni, komolyan mondom, most mindenféle hülyéskedés nélkül, hogy ilyet olvasni mindig megtisztelő. Ez ugyan most nekem jött, de más is kap ilyeneket a szerkesztőségben, szerencsére nem is ritkán. Nagyon szépen köszönjük, igyekszünk továbbra is megdolgozni az elismerésetekért. Köszikösziköszi.

PÉLDA ARRA, MI NEM LESZ A LEVROVBAN. Mit tettem, mit tettem, mit tettem? Szörnyűűűű. ■ THOREUSZ

Megmondom én neked, a küldés nyomógombra kattintottál a törlés helyett, és ezért aztán jól eljött hozzám ez a levél. Legközelebb úgy a kezedre csapok, hogy csak na, ejnye. Mindenkinek okulásul: ilyen levelet hiába is küldtök, nem kerül a levrovba, ez sincs itt, és több ilyen sem lesz, uff.

AZ ÚJSÁG ÁRA. Szevasz! Sokaktól hallottam, hogy a Gamer Magazin 1645 Ft-os ára drága. Azért írok, hogy ezt a hülyeséget eloszlassam. Először is: Az újság már magában megérne vagy egy ezrest. Másodszor: a teljes játék megér minimum 1990 Ft-ot (vagy többet). Sőt, van, hogy több teljes játék van az újsághoz. Na meg harmadszor a CD-melléklet. Ezen annyi hasznos program van, hogy nem győzöm feltelepíteni azokat. Na és a demók, a rengeteg rovat, nagyon jó animációk és elengedhetetlen javítások. A mai számítástechnikai újságoktól manapság mit lehet várni? Hát ezt. Előfizetve meg az újság darabja csak 1150Ft. Ez úton szólítok fel mindenkit: VEGYÉTEK A GAMERT!!! ■ SZABÓ TAMÁS

Ehhez most kellene egyáltalán bármit is hozzátennem?:) Benne van minden, ami csak lehet, talán csak annyit mondanék, hogy figyuzzátok csak az előfizetési árat jobban, ha esetleg eddig elkerülte volna a figyelmeteket. Tudom én, és teljesen meg is értem, hogy egyszerre akár csak 6 havi újság árát kifizetni előre relatíve nem kevés pénz, és sajnos sokak nem engedhetik meg maguknak, de a jelenlegi kedvezményünk úgy gondolom, nagyon jelentős, és komoly megtakarítás érhető el vele, érdemes rajta elgondolkozni mindenkinek. *(Én még csak annyit tennék hozzá mindehhez, hogy az állítás már csak azért is téves, mert valaminek az ára lehet magas, alacsony, horribilis, potom, nettó, bruttó stb., de drága, az nem, merthogy a drágaság, vagy olcsóság, az magára a valamire vonatkozik, és nem az árára – a korr.)*

E HAVI BÖLCSESSÉGÜNK. Csá! Van, aki gyérnek tart mást, amikor ő a gyér! ■ BOLVÁRI BALÁZS

Bizony, bizony.

KERESZTELŐ. Hi Braz! Elrettentő csapást mérek rád <<NAGYON GONOSZ VIGYOR>> Szerinted melyik a legjobb név? TPSGamer; tpsgamer; TpSgAmEr; tPsGaMeR; Tpsgamer; TpsGamer; T.P.S.G.A.M.E.R; T.p.S.g.A.m.E.r; t.P.s.G.a.M.e.R; T.p.s.g.a.m.e.r; T.P.S.G.a.m.e.r; T,P,S,G,A,M,E,R; T,p,S,g,A,m,E,r; t,P,s,G,a,M,e,r; T,P,S,G,a,m,e,r; T,p,s,G,a,m,e,r; T p s g a m e r; ... Vagy mennyek át más témához? RTSGamer; FPSGamer; RPGGamer; Bár az utolsót utálom... Kérek választ!!! PlEaSe!!! ■ TPSGAMER

Szerintem legyél Kovács Béla.

VIGYÁZAT!!! Szeva Braz! Csak azért írok, hogy elmeséljem: közlekedési balesetet okoztunk, amíg a Gamert olvastuk az úton átkelve. Jövőre újra írok: ■ PMOSTER Ui.: Eddig azt írtad, hogy hízzunk, mert az újság 148 oldalas lett. Most, hogy újra 132 oldalas, fogyni kell? Ui2.: Ha nem raksz be, klónozom a Tördöt és a Korrt. Ui3.: Jó volt a júniusi szám, csak így tovább!

Vazz, olyat benyomok az orrotokba, ha nem vigyáztok magatokra, meg másokra, hogy öröm lesz nézni, ahogy seggre ültök. Ennyire igazán nem kell Gamerfüggőnek lenni, annyi belefér, hogy közlekedés közben ne olvassátok az újságot... Viszont jó hír, fogyni természetesen nem kell, az oldalszámnak ehhez a dologhoz szerencsére semmi köze, sőt a kevesebb oldalszám segít a hízásban, hiszen a kevesebb lapozással kevesebb mozgást kell végeznetek, ergo ha kicsivel is, de jobban tudtok hízni. :) Azon még keményen gondolkozom, mi lesz, ha a lap ismét 148 oldalas lesz, nem szeretném, ha túlságosan megerőltetnétek magatokat, talán az lesz a legjobb, ha megakadályozom az oldalszámbővítést.

RETRO. Csá Brazil fejű!!! Mikor megvettem a Gamert, és szépen, nyugodtan végiglapoztam, még nem sejtettem, hogy mit találok benne!! Rendszerint folytattam az újságolvasást (Levrov végigolvasása), de már megakadt a szemem egy Retro kuckón! A Retro végigolvasása után csak annyit tudtam mondani, hogy: király, nagyon fullos! Nézzük meg, hogy ki írta. Először nem hittem a szememnek, biztos nem látok jól. Elkezdem betűzni: B - R - A - Z - I - L. Hát ez biztos, hogy nem igaz, ez biztos, hogy valami tévedés. Kérlek Braz(zzzzzz), nyugtass meg, hogy csak elírás. (De ha nem, az se baj, te is fejlődhetsz :)

Nem, sajnos nem tudlak megnyugtatni. Most már én is tudom, hogy komoly hiba volt a Retro kuckót saját néven elkövetni. Nem nagyon tüntet fel engem jó fényben, sőt, erősen rontja a rólam kialakult képet, hogy valami rendes cikket is elkövetek az újságban. Bocs, mondanám, hogy többet nem fog előfordulni, de az igazság az, hogy jó pár részes sorozatra van tervezve, és elvileg nem is lesz vége akkor, amikor túljutottunk a régi gépeken... Persze, csak ha lesz rá érdeklődés. *(Csak megjegyezném a Korr. érdemeit, ugyanis mint előrébb olvasható a munkaköri leírása, a Retro részt is erősen kellett stiliszt..., izé *almailag, átírnia:) - a törd.)*

Amúgy meg se a Korrt, se a Tördöt ne piszkáld, jók ők úgy, ahogy vannak. (Piszkálj mást a szerkesztőségben, vagy még azokat se!!!) Inkább örülj, hogy írnak a csajok is leveleket. De biztos, hogy sok csaj olvassa a Gamert (Pl.: a tesóm), csak nem írnak levelet. Aki meg megunta az állandó piszkálást bill.-t ragattak, és elkezdtek gépelni (Lehet, hogy a műkörmök majdnem eltörtek, de megérte nekik [Asszem, ez egy kicsit erős kijelentés volt, nem mindenkire értettem] :) Az az igazság, hogy jobb, ha nem változol meg (Csak rosszabb lehetne). A levél elkövetője: ■ NEW PLAYER

Csak semmi pánik. Tudod, ilyen idős korban, amikor már minden nap ajándék, az ember már nem nagyon alakul át. Mi itt, a Törd, a Korr. meg a Satyi is a VHB *(Alkoholista Satyi barátom - alias Broáf - még nem **VHB, majd csak 10 nap múlva. Bár mire olvassátok addigra már az lesz.:) - a törd.)* társaság komoly tagjai vagyunk már egy ideje, és a tudomány mai állása szerint nagyon már nem is fogunk fiatalodni, szóval úgy tűnik, a nyugdíjig hátralévő 1-2 évben csinálunk nektek pár újságot, utána meg a jól elvégzett munka jutalmául elmegyünk pihenni valami kis nyugalmas tengerpartra. Vagy inkább a hegyekbe, ott könnyebb hűsen tartani a sört. *(Te menj az Anktartiszra, messze is leszel, meg hűtő sem kell. - a törd.)* Persze ott is tovább fogom piszkálni ezeket az őrülteket körülöttem, nehogy már jó legyen nekik, és ha ők nem is mondják, de tudom, hogy e nélkül semmit sem érne a kis tyúxaros életük. Hát mit csináljak, na, ennyire szeretem őket. Ja, és persze mindannyian pusszantjuk az összes Gamer olvasó leányzót.

ÉS VÉGÜL, TERMÉSZETESEN: ÉLJENEK A CSAJOK. Hi Braz, ismét én! A lap egyenesen király, de nyílegyenesen ám! Sok mindent nem akarok kérdezni, sem állítani, mert unnád magad az üres fecsegéseimtől, de nem baj, a lényeg, hogy éljenek az RTS-ek, de ami ennél is fontosabb, éljenek a csajok, akiknek eddig volt idejük szép nagyra hízni, de túlzásba ne vigyék, mert akkor nem néznek rájuk a fiúk, és akkor... na mindegy, remélem, beteszel abba az átkozott levelezési rovatba (Braz kedvéért levrov), mert különben kinyírlak, nem tudom, hogyan, de kinyírlak. Csá! ■ VARGA MARTIN

Ezt a kinyírás témát azt hiszem, kihagynám, állítólag káros az egészségre. Persze, azt mondják, az elhízás is, de szerintem a kóros soványság, az sokkal rosszabb. Na jó, azért elhízni senkinek sem kell, a lányoknak meg főleg nem, ők lelkileg sokszor nehezen viselik. De ha rám hallgattok, mindenki csinálja azt, ami neki jó, ha azzal nem bánt mást. Maradjunk ennyiben mára, jók legyetek, csók. ■ *** BRAZIL BRAZIL@IPMA.HU

* **alma** - helyettesítő szó, melyet akkor alkalmazunk, ha számunkra (mások számára) értelmetlen, hosszú kifejezéseket akarunk mondani, írni. (pl.: Brazil hipotalamusza = alma)
** **VHB** - rövidítés. Jelentése olyan személy, aki a 30. életévét már betöltötte. (VHB - Vén Hülye Buzeráns).
*** **Brazil** - állatfaj. Szerencsére igen ritka, teljesen nem normális, alkoholizálásra alkalmas, nem csúnya, inkább rút, levrovot író állat. Általában azért kedvelik. (Vajon miért?).

FILM



BÁBOK

EREDETI CÍM: DOLLS - JAPÁN, 2002. **RENDEZTE:** TAKESHI KITANO **ÍRTA:** TAKESHI KITANO **SZEREPLŐK:** MIHO KANNO, HIDETOSHI NISHIJIMA, TATSUYA MIHASHI, CHIEKO MATSUBARA, KYŌKO FUKADA, TSUTOMU TAKESHIGE **FORGALMAZÓ:** MOKÉP

Annak, aki kicsit is járatos a kortárs japán filmművészetben, nem cseng ismeretlenül Takeshi Kitano neve. A hazájában íróként, festőként és showmanként is népszerű rendezőre otthonán kívül rengeteg hangzatos jelzőt aggattak: nevezték Kurosawa óta a legjelentősebb ázsiai filmesnek és a japán Scorsesének egyaránt. Bár e némiképp hatásvadász beskatulyázásokba valóban bele lehet kötni, a Velencében Arany Oroszlánnal kitüntetett Tűzvirágokat is jegyző Kitano zsenialitása vitathatatlan. Legújabb, szám szerint tizedik rendezése tőle szokatlan módon szerelmi történetfüzér.

Matsumoto és Sawaka jegyben járnak, ám a fiú szülei hatására inkább a főnök lányát veszi feleségül. Sawaka bánatában öngyilkosságot kísérel meg. Hiro, az idősödő jakuzavezér érzi, hogy már nincs sok hátra az életéből. Számvetése során előtörnek belőle egyetlen szerelmének emlékei, akit 30 éve nem látott. Nukui egyike a japán popsztár, Haruna leghűségesebb rajongóinak. A lány arca egy autóbaleset következtében eltorzul, ezért magányba menekül. Hogy Nukui mégis közel kerüljön hozzá, az öncsonkítást választja.

A rendező saját véleménye szerint eddigi legkegyetlenebb filmjét készítette el: őszinte vallomása a szerelemről valóban nem ismer kíméletet. A Bábok erőssége pont abban rejlik, hogy bár Kitano korábbi munkáival ellentétben csínján bánik a vérrel, alkotását mégis áthatják jól ismert motívumai, lenyűgöző képei és a japán kultúra szimbólumai.

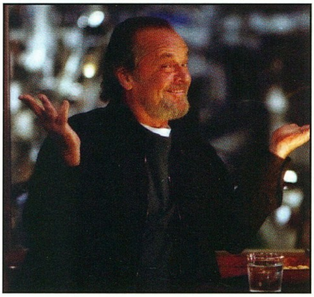
Egyszerűen: szemet gyönyörködtetően szép.



KI NEVEL A VÉGÉN?

EREDETI CÍM: ANGEL MANAGEMENT - AMERIKAI, 2003. **RENDEZTE:** PETER SEGAL **ÍRTA:** DAVID DORFMAN **SZEREPLŐK:** JACK NICHOLSON, ADAM SANDLER, MARISA TOMEI **FORGALMAZÓ:** INTERCOM

A hollywoodi vígjátékokban jól bevált szokás, hogy az aktuális komikus-sztárocska mellé partnerül valamilyen „nagy öreget” választanak: a látszólagos összeférhetetlenség ugyanis minden esetben a legnagyobb humorforrásnak bizonyul. A saját művészi karrierjét az elmúlt fél évtizedben gyakorlatilag sárba tipró Robert De Niro helyett ezúttal a nemrégiben a Schmidt történetében remeklő Jack Nicholson próbálkozik valami hasonlóval - a jobbára alpári humorával tinédzserkörben népszerű Adam Sandler oldalán.

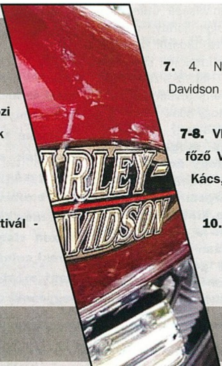




Dave Buzniket egy rosszul sikerült repülőutat követően arra ítélik, hogy dühszabályozó tréningen vegyen részt az elismert doktor, Buddy Rydell felügyelete alatt. Ha ez még nem lenne elég, Dave-re hamarosan napi 24 órás megfigyelés vár, mely gyökeresen felforgatja életét – főként, hogy orvosa vélhetően nem teljesen normális.

A Lesz ez még így se! óta tudjuk, hogy Nicholson nem csak drámákban, de vígjátékokban is kiváló. Legfrissebb szerepében szintúgy vitán felül nagyszerű - talán túlontúl is az, mellette ugyanis Sandler legjobb esetben is csak másodhegedűs lehet. A gyenge forgatókönyvön és a hozzá nem értő rendezésen azonban még az ő tehetsége sem képes segíteni: bár a Ki nevel a végén?-nek tényleg vannak jó pillanatai, de bosszantó módon az alapszituációban rejlő nagyszerű lehetőségek javarészt kihasználatlanok maradnak. Peter Segal (Bölcsek kövére 2.) inkább megelégszik a bevált hollywoodi vígjátékpanelek véget nem érő váltakoztatásával, hogy végül a mindvégig elhanyagolt szerelmi szálat előtérbe helyezve, zárás gyanánt a romantikus filmek összes kliséjét zsúfolja egybe. Kár érte.

PROGRAMAJÁNLÓ 2003. JÚNIUS





4-5. Summer Rocks 2003, Nemzetközi Heavy Metal Fesztivál - Petőfi Csarnok

5. Filmbemutató: Több a sokknál

6-8. IV. „Erő(d)-próbák“ családi fesztivál - Komárom, Monostori Erőd

7. 4. Nemzetközi Harley-Davidson Fesztivál - Alsóörs

7-8. VI. Országos Vadételfőző Verseny és Fesztivál - Kács, Szabadidő Park

10. DVD-bemutató: Animátrix

13. Ghymes - Margitszigeti Szabadtéri Színpad

14. Nyáresti Koncert - Budavári Mátyás-templom

17. Suzanne Vega - Margitszigeti Szabadtéri Színpad
DVD-bemutató: Pokoli torony

AUSTIN POWERS: ARANYSZERSZÁM

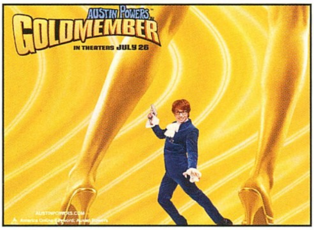
EREDETI CÍM: AUSTIN POWERS IN GOLDMEMBER - AMERIKAI, 2002. **RENDEZTE:** JAY ROACH **ÍRTA:** MIKE MYERS, MICHAEL MCCULLERS **SZEREPLŐK:** MIKE MYERS, BEYONCÉ KNOWLES, MICHAEL CAINE **FORGALMAZÓ:** WARNER HOME VIDEO MAGYARORSZÁG

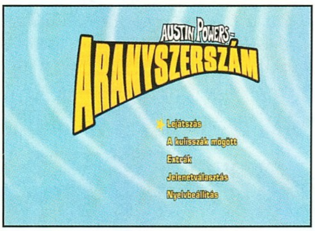
DVD SPECIFIKÁCIÓK: HANG: ANGOL, MAGYAR, CSEH (5.1) **KÉP:** 16:9 (1.85:1) **FELIRAT:** MAGYAR, ANGOL, CSEH, SZLOVÁK, SZLOVÉN, HORVÁT **EXTRÁK:** AUDIOKOMMENTÁR; A KULISSZÁK MÖGÖTT; KIMARADT JELENETEK; AUSTIN POWERS VILÁGA; VIZUÁLIS EFFEKTUSOK; VIDEOKLIPEK; MOZIELŐZETESEK

Amerika első számú James Bond-paródiája, Austin Powers visszatért! Ritkán fordul elő, hogy a folytatások egyre jobban és jobban sikerülnek, de Mike Myers kémsorozatának harmadik része jócskán felülmúlja az első kettőt - egyfelől az egyre fárasztóbb, de a jó ízlés határain belül maradó humornak, másrészről pedig a nagyszerű szereposztásnak köszönhetően.

A kiadvány egyetlen korongjára az etalon-értékű képminőség, a remekül kevert angol és magyar 5.1-es hang mellé a Powers-rajongók legnagyobb örömére töméntelen mennyiségű feliratos extra is került, melyek egy része a filmhez hasonlóan infantilisre sikeredett. Az audiokommentárban a rendező és az író-főszereplő számol be a mű készítésének folyamatáról, de ebbéli kíváncsiságunkat kielégítendő további kisfilmhegyek várnak ránk (négy a főmenüből is elérhető „Kulisszák mögött" szekcióban, öt az „Austin Powers világa" címszó alatt). Ínyenceknek ajánljuk még a törölt jeleneteket (opcionális kommentárral), négy videoklipet - köztük a főszereplő Beyoncé Knowles itthon is nagy sikert arató slágerével - és az öt mozielőzetest.

Az Aranyszerszám nem csak a hónap, hanem az év egyik legjobban sikerült DVD-je!



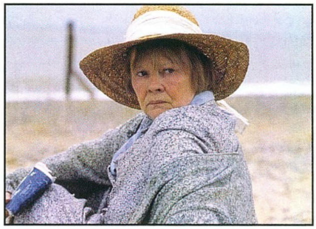


IRIS

EREDETI CÍM: IRIS - AMERIKAI-ANGOL, 2001. **RENDEZTE:** RICHARD EYRE **ÍRTA:** RICHARD EYRE, CHARLES WOOD **SZEREPLŐK:** JUDI DENCH, JIM BROADBENT, KATE WINSLET, HUGH BONNEVILLE **FORGALMAZÓ:** SPI INTERNATIONAL MAGYARORSZÁG

DVD SPECIFIKÁCIÓK: HANG: ANGOL (5.1), MAGYAR (2.0) **KÉP:** 16:9 (1.85:1) **FELIRAT:** MAGYAR, CSEH, SZLOVÁK, SZLOVÉN, HORVÁT **EXTRÁK:** WERKFILM

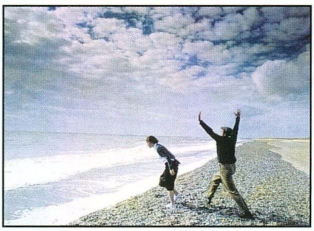




Iris Murdoch, a nyíltan biszexuális író- és filozófusnő tabukat nem ismerő életvitelével gyakran képezte szóbeszéd tárgyát. Richard Eyre alkotása mégsem ezek kiemelésére koncentrál, hanem kapcsolatára gyökeresen ellentétes jellemű, irodalomkritikus férjével, John Bayley-vel, akivel szerelmük egészen az asszony negyven évvel később bekövetkezett haláláig kitartott.

A film műfaja (életrajzi dráma) ellenére ügyesen kikerüli, hogy a szokásos csapdákba essen: a játékidő nem lépi túl a másfél órát, a karakterek pedig remekül kidolgozottak, így a figyelmünk egy perc erejéig sem lankad. Mindezt tetőzi a hozzáértő rendezés és a vágás (a múlt és a jelen eseményeit felváltva követhetjük), valamint az elsőrangú színészi munka olyan nagyságok közreműködésével, mint Judi Dench, Kate Winslet, Hugo Bonneville és az alakításáért Oscarral jutalmazott Jim Broadbent.

A DVD-kiadás hozza a korrekt, manapság elvárható szintet - magyarán hangulateremtő mozgó, zenével aláfestett menüt, színekben gazdag anamorf képet és az eredeti 5.1-es hang mellett Surround szinkront. A lemez csupán az extrák terén szenved csorbát, hiszen mindössze egy negyedórás werkfilm igyekszik beavatni a kulisszatitkokba. Azért egy rendezői audiokommentár jól esett volna. ■ **SZB**



! NYEREMÉNYJÁTÉK

Az SPI International Magyarország és a Gamer magazin az alábbi kérdésre helyesen válaszolók között egy Iris DVD-t sorsol ki.

Az Iris melyik szereplője nyert a filmben nyújtott alakításáért Oscar-díjat?

Beküldési határidő: 2003. június 15.



19. Filmbemutató: Álomcsapda, Halálosabb iramban, Veszett vad

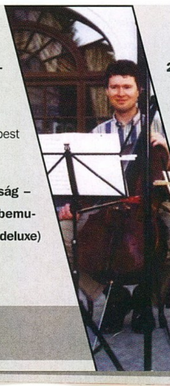
19-21. Fesztergom - Esztergom
II. Vekeri-tó Fesztivál - Debrecen

20-21. Rythm & Blues Fesztivál és Motoros Találkozó - Nyírbátor

20-22. 18. Mátrai Veteránautó Találkozó - Gyöngyös

23. Dave Gahan - Budapest Sportaréna.

24. Szent Iván Éji vigasság – Kisnána, Vár DVD bemutató: Halálos Iramban (deluxe)

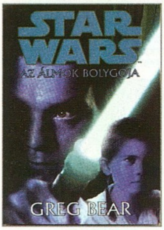


25- Kamarazenei Fesztivál – Gödöllő

27-29. VIII. Idegenforgalmi Főszezonnyitó Sörfesztivál - Eger, Dobó tér

29. Naplegenda - Gyula, Gyulai Vár

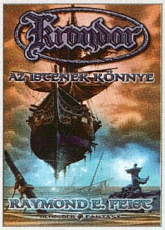
KÖNYV



GREG BEAR: AZ ÁLMOK BOLYGÓJA

Három évvel a Baljós árnyak után a 12 éves Anakin Skywalker és mestere, Obi-van Kenobi furcsa küldetésre indulnak. Céljuk a több mint egy éve eltűnt Jedi, Vergere felkutatása, aki egy rejtélyes bolygóra indult. Miközben ők a Zonama Sekot titkaival ismerkednek, és kicsit sem mellékesen saját sekoti hajójukat „álmodják", a nagyravágyó Tarkin parancsnok nagyszabású tervbe rángatja bele egykori barátját, Sineart. Persze nekik is a Zonama Sekot a célpontjuk, csakhogy ők nem elégednek meg egy-két különleges hajóval, az egész bolygót akarják. Tervük akár sikerülhetne is, ha nem lennének ott a Jedik, és a Sekot a maga módján nem védekezne. Az Erő pedig...

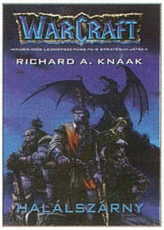
Aquila Könyvkiadó (2003)



RAYMOND E. FEIST: AZ ISTENEK KÖNNYE

Ha jól számoltam, a mostani a huszadik magyarul megjelent Feist kötet, amelyik Midkémiával és Kelewannal foglalkozik. A történet úgy kezdődik, hogy az Ishap Hajnala nevű hajó egy kalóztámadás következtében hullámsírba süllyed. Ez annyira nem szokatlan errefelé, ám a hajó rakománya ezúttal pótolhatatlan és felbecsülhetetlen értékű – legalábbis Ishap papjai számára. A fedélzeten szállított Istenek Könnye ugyanis nagyhatalmú varázstárgy, amelyet nem csupán a jogos tulajdonosok, hanem egy néhai kalóz is szeretne megkaparintani. Az ő ámokfutása kelti fel James apród és társai figyelmét, akik tudtukon kívül ismét valami igazán veszélyesbe másznak bele.

Beholder Kiadó (2003)



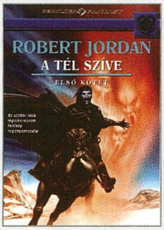
RICHARD A. KNAAK: HALÁLSZÁRNY

Az orkok és a Szövetség között hosszú ideje húzódó háborúskodás lassan a végéhez közeledik. Nagyon úgy tűnik, hogy az egészből – a „zöldek" óriási létszámfölénye ellenére – a Szövetség fog győztesként kikerülni.

Hacsak el nem szúrnak valamit. Mert bár tudják, hogy elég lenne egy elsöprő erejű támadás Zordszint sárkánykeltetői ellen, a belső ellentétek egyre erősebben előjönnek.

Ebben a kissé feszült helyzetben indul titkos küldetésre Rónin, az ember mágus, akinek esélye sem lenne az őt üldöző orkok és sárkányok ellen, ha nem szegődne mellé egy elf gárdistanő és egy törpe harcos (ők láthatók a borítón), így a dolog sokkal kiegyenlítettebbé válik.

Szukits Könyvkiadó (2003)



ROBERT JORDAN: A TÉL SZÍVE I.

Az Idő Kereke sorozat kilencedik könyvében Rand legfőbb célja az áruló asha'manek felkutatása, illetve a saidin megtisztítása. Ha nem tudja megtörni a Sötét Úr átkát, hamarosan minden varázsolni képes férfi megőrül, és elpusztítja a környezetében élőket.

Közben Perrin a feleségét elrabló shaidók nyomába ered, ám az út során nem várt nehézségekbe ütközik. Elayne sincs könnyebb helyzetben, hiszen a Caemlynben zajló örökösödési hercehurca még közel sem ért véget. De legalább mellette van Aviendha és Nynaeve, hogy segítsenek neki fenntartani a rendet, kiszűrni a kémeket és elkerülni az orgyilkosok támadásait.

És ekkor fut be Rand, hogy segítséget kérjen...

Beholder Kiadó (2003)

GUARDIANS

Még az elmúlt évezredben volt egy olyan kártyajáték, amelyik gyönyörű grafikájával, ha csak rövid időre is, de elcsábított a Magic the Gathering mellől. Bár a Guardians korántsem okozott olyan szintű megszállottságot bennem, mint a MtG, mégis őrzöm azokat a csodaszép lapokat azóta is.

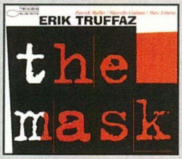
Nem is olyan régen, új fantasy könyvek felkutatása közben örömmel vettem észre, hogy e kártyajáték hazánkban magyarul is kapható, méghozzá majdnem olyan minőségben, mint sok évvel ezelőtt (csak a lapok illata nem olyan finom), viszont az ára jóval kedvezőbb, mint a külföldi csomagoké.

Ezt a viszonylag egyszerű, ám annál szórakoztatóbb kártyajátékot szeretném tehát a figyelmetekbe ajánlani, melyben egy Vierkun szerepét felöltve a Középbirodalmak feletti hatalomért harcolhattok egymás ellen ketten vagy akár négyen is. A játék igazi célja a mulattatás, a móka, nagyszerű eszköz arra, hogy egy kicsit elcincáljon benneteket a számítógép elől. Ajánlom 9-99 éves korig! ■ LILY



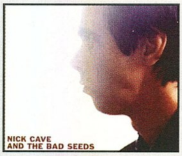
ZENE

ERIK TRUFFAZ: THE MASK



Egy francia trombitás és három nagyszerű zenész alkotja napjaink legkurrensebb jazz formációját, természetesen a Blue Note Records égisze alatt. Truffaz apja tánczenekarában kezdett zenélni, nem messze a francia/svájci határtól, majd innen a Genfi Konzervatóriumba megy, többek között zeneszerzést tanulni. Hazájában már 1984 óta elismert zenész, nemzetközileg azonban csak az utóbbi pár évben kerül reflektorfénybe, kezdve az 1997-es Out of A Dream lemezzel. Egyéni, eltéveszthetetlen stílusa további sikereket hozott neki és mindig változó felállású kísérőzenekarainak. Ne ijedjen meg senki, ez nem hardcore jazz, a tánczenei múlt valahogy mindig belopódzik a muzsikába. Ezen a lemezen is minden a helyén, dob - Marc Erbetta, basszusgitár - Marcello Giuliani és a Fender Rhodes - Patrick Muller tökéletesen játszanak együtt Truffaz trombitás hangulatfestéseivel. Erősen ajánlott hallgatmány.

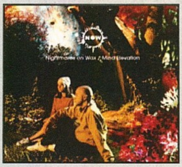
NICK CAVE AND THE BAD SEEDS: NOCTURAMA



Tulajdonképpen csak annyit akarok írni erről a lemezről, hogy már megint sikerült nagyszerű hanganyagot összehozni. Húsz év, vagy talán egy kicsit több múlt el, sok-sok lemez és még több koncert után ismét itt vannak. Az ausztráliai koncertturné alatt Cave vázlatokat készített új dalaihoz, amit a turné egyik szünetében társaival kidolgoztak, és fel is vettek, állítólag egy hét alatt.

2001 óta nem készült stúdióalbum, most viszont a zenésztársak kicsivel több lehetőséget kapnak, bár az album továbbra is a zongora-ének kettősségére épül. A színvonal a megszokott, talán csak az első szám lóg ki egy kicsit a többi közül, de hát ez már inkább egyéni ízlés kérdése. Tudom, a rajongóknak már megvan, de akiknek esetleg kimaradt, feltétlenül pótolja a lemaradást.

NIGHTMARES ON WAX: MIND ELEVATION



A 80-as évek végén alakult formáció kísérletezéssel kezdett, sikerrel hozták össze a rave, a techno, az elektro, a house és a soul stílusokat, amit a londoni kislemez top40-en elért helyezés is bizonyított. Első nagylemezük, a World of Science (1991) a downtempo és az elektro-funk jegyében született, sikert is aratott, a csapat mégis felbomlott, valószínűleg a sok kísérletezés már nem fért meg egy alakulaton belül. Ezek után az alapító George Evelyn több évet kihagyott, majd vendégzenészekkel dolgozott tovább, hip-hop ritmusokkal vadított chill zenét játszva (Carboot Soul 1999). Sokan vártuk, hogy a következő album is ilyesmi lesz, de az aktuális lemeze soul-, ill. dubelemekkel variált zenéje kissé slágeresre sikeredett. Viszont kiváló hangulata miatt mindenképpen meghallgatásra ajánlom.

MINISTRY OF SOUND: HARD NRG 3



Szerintem úgy 2002 elején járhattunk, amikor egyik ismerősöm a kezembe nyomta a fent nevezett kiadó The Chillout Annual 2002 című 2 CD-s mixét. Közölte, hogy ilyen jó mixet még biztos nem hallottam, valamint jövök egy sörrel a zenei látóköröm szélesebbé tételéért.

Meghallgattam, és valóban, a mixelés kitűnőre sikerült, az előadók válogatását is beleértve (Faithless, The Chemical Brothers, Radiohead, Underworld, Lemon Jelly stb.). Így aztán elkezdtem odafigyelni a MOS további produkcióira is, olyan zenékre is, amelyeket egyébként tuti, hogy nem hallgatnék. Például Hard House-t. Pláne nem ausztrál mixelésben. Ám de a MOS ausztrál részlege (John Ferris, Jason Midro) meggyőzött arról, hogy rosszul teszem.

Lehet, hogy te sem hallgatsz ilyesmit, én amondó volnék, hogy próbáld ki.

MATRIX RELOADED - THE ALBUM



Ez a 2 cd-s album érdekes üzleti(?) fogás. Az első lemez nem a szokásos „semmi köze a filmhez, csak ráraktuk a CD-re" típus, hanem az első Matrix albumról ismerős előadók meg néhány új, épp a megfelelő arányban eltalálva. Válogatáslemezt nem könnyű összeállítani, de ilyen előadókkal - Linkin Park, Marylin Manson, Deftones, P.O.D., Rage Against The Machine - azért nem is olyan nehéz. A második lemez maga a soundtrack, amelynek megalkotásában ezúttal is Don Davis (Jurassic park 3, Bound - szintén a Wachowski testvérek filmje) vitte a prímet. Sajátos úgy hallgatni a film zenéjét, hogy még nem láttad magát a filmet, csak a trailerre (az is a második lemezen található több társával, pl. Az Animatrixszal együtt) hagyatkozva sejtheted, milyen lehet a jelenet pl. a Burly Brawl c. számhoz, amikor Neo a Smith-ekkel harcol. És még csak ezután jön a legjobb szám, a Reloaded Suite - 17 perc nagyzenekari hangszerelésben, no elektronika. Na, ezt a két teljesen különböző lemezt egybe rakni, ez az, ami igazán érdekes. ■ STILLA

A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

ENTER THE MATRIX

A várva várt Matrix-folytatással egy időben jelenik meg a játék PC-s változata is. A Shiny csapata (MDK2, Sacrifice) nem bízott semmit a véletlenre, ők adták a technikai hátteret, de a rendezés és a történet megírását átadták a legilletékesebbeknek, a Wachowski fivéreknek. A történet szorosan kapcsolódik a film cselekményéhez, de teljesen más szálon fut. Harcjelenetei és autós üldözései az ígéretek szerint a műfaj legjobbjává teszik a játékot, nagyon úgy néz ki, hogy új klasszikussal gyarapodunk a következő hónapban. Meglátjuk...





RISE OF NATIONS

Adva van két sikerjáték, mely pillanatok alatt átlépte az egymilliós álomhatárt. Kombináljuk össze az Age of Mythology valós idejű játékmenetét és grafikáját a Civilization III körökre osztott harcrendszerével és mélységével, majd adjunk el az eredményből kétmillió darabot, és a Rise of Nations fejlesztése máris megérte. A dolog persze nem ilyen egyszerű, de Brian Reynolds (az úriember a Civilization II fejlesztésében vállalt oroszlánrészt) neve garancia lehet arra, hogy a RoN kiemelkedik a tucatstratégiák közül.

GTA: VICE CITY

Önálló folytatással lepett meg minket a Rockstar Studio, a tavalyi év egyik legnagyobb példányszámban eladott akciójátékának fejlesztője. A Vice Cityben könnyes búcsút kell vennünk szeretett Liberty Citynktől, új állomáshelyünk a napfényes, pálmafáktól és bikinis-görkorcsolyás lányoktól hemzsegő, tengerparti Vice City lesz. Itt kell elfoglalnunk a város bűnöző hierarchiájában a minket megillető helyet. Ehhez persze minden eszköz megengedett, de a játékot ismerve gyanítjuk, hogy ismét a bűn útja lesz a kifizetődő.





MISTMARE

A Mistmare cselekménye alternatív dimenzióban, a középkori Európában játszódik 1996-ban. A népességet a katolikus egyház vezeti, mely a tudományok helyett inkább a miszticizmus és a varázslások felé nyitott. Egy félresikerült varázslatnak köszönhetően azonban a városok közötti vidéket gyilkos köd lepte el, mely végez minden élőlénnyel. Ezt az átkot kell a főszereplőnek megtörni, de előbb be kell járnia Európa megmaradt városait, hogy kiderítse, ki vagy mi áll az események mögött (Antwerpen, Stockholm, Athén stb.).

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK:

BROKEN SWORD 2: THE SMOKING MIRROR

Kiadó: Virgin
Fejlesztő: Revolution

George Stobbart és bájos segítője, Nico ismét zűrös ügyletekbe keveredett. Önkéntelenül is olyan események főszereplőivé váltak, ahol életük egy fabatkát sem ér, a mindenre elszánt gazfickók mellett még a természetfeletti erőkkel is meg kell küzdeniük. A BS2 még a klasszikus grafikus kalandjátékok fénykorában készült, de épp ennek köszönhetően még ma is megállja a helyét. Nyelvezete és fejtörői nem túl nehezek, kis szótárazással még azok is boldogulnak vele, akik hadilábon állnak az angol nyelvvel. A fejtörők nagy része logikailag kikövetkeztethető, igazi élményt akkor nyújt, ha egyedül, segítség nélkül találjuk ki a megoldást. Az eredeti játék még 2 CD-n jelent meg, jelen pillanatban azon dolgozunk, hogy egy lemezre felférjen. Reméljük, sikerrel járunk.

Gépigény: Pentium 60, 16 MB RAM, 200 MB HDD



A KÖVETKEZŐ GAMER MAGAZIN 2003. JÚNIUS 27-ÉN JELENIK MEG!


BANDITS
PHOENIX RISING
MAGYAR FELIRATTAL
CSATLAKOZZ TE IS
A RONCSDERBIHEZ,
A LEGVADABB SIVATAGI
BANDITÁK BŐRÉBE BÚJVA!
PC CD-ROM
BANDITS
PHOENIX RISING
PAN VISION
GRIN
PAN VISION
CENEGA
www.cenega.hu